

GAMIE OVER

NEW
LOOK

MAI 1996 PRET 5000 lei

Nr. 2 ANUL I

STAR TREK

"A FINAL UNITY"

Generația Următoare

The Dig

p.28

THE DIG

Soluție completă

Mechwarrior II

"The Clans"

Onoarea celor de la Activision

Read me: ORIGIN

Trecut, prezent și viitor...

WARCRAFT II

"The Tides Of Darkness"

Mai bun decât ne așteptam?

CONCURS:

Câștigați un CD-ROM 4x Pioneer



Cybérmage

p.42



Relentless

soluție p.7



Ah-64

p.44

TOP "GAME OVER"

QUEST		ROLE-PLAY	
Secret of Monkey Island	Lucas Arts	Anvil Of Dawn	New World Computing
Space Quest IV	Sierra	Ultima Underworld I, II	Looking Glass / Origin
Indiana Jones IV	Lucas Arts	Eye of the Beholder II, I, III	SSI
The Dig	Lucas Arts	Ultima VII, VIII	Origin
Eternam	Infogrames	Lands of Lore	Westwood
Spellcasting 301	Legend Entertainment	Might & Magic	New World Computing
Woodruff	Sierra	Elvira Mistress of the Dark	Accolade

ARCADE		STRATEGIE	
Xenon 2	Bitmap Brothers	Command & Conquer	Westwood
Abuse	Crack Dot Com	Steel Panthers	Strategic Simulations Inc
Wetlands	Hypnotyx / New World Computing	Warcraft II	Blizzard
Chaos Engine	Bitmap Brothers	UFO I + II	Microprose
Raptor	Apogee	Dune II	Westwood
Tubular Worlds	Dongleware	Reunion	Grand Slam
Flying Tigers	Ticsoft	Panzer General	Strategic Simulations Inc

ACȚIUNE		SIMULATORARE	
Bioforge	Origin	Flight Unlimited	Looking Glass
Crusader: No Remorse	Origin	US Navy Fighters	Electronic Arts
Alien Odissey	Argonaut	The Need for Speed	Pioneer / Electronic Arts
Magic Carpet II	Bullfrog	Armored Fist	Nova Logic
Fade to Black	Delphine Software	Apache Longbow	Digital Integration
CyberMage	Origin	TFX	Ocean
Cyberia	Xatrix	Comanche vs. Warewolf	Nova Logic

LOGICĂ		ALTE	
Lemmings 3	Psygnosis	System Shock	Origin
The Incredible Machine	Sierra	Wing Commander III, IV	Origin
Toons	Dynamix / Sierra	MechWarrior II	Activision
Clockwerx	Spectrum Holobyte	Caveman Ninja	Joe & Mac
Boppin	Apogee	Xquest	Atomjack
Boxworld	Un chinez sadic	Actua Soccer	Gremlin
Stoneage	Eclipse	Worms	Team 17

Aceste topuri reprezintă preferințele membrilor redacției "GAME OVER". Rubrica "ALTE" cuprinde jocuri care nu au mai avut loc la categoria lor :-). Din numărul viitor, vom publica un sistem de cotare pe bază de punctaj, topul urmând să fie realizat pe baza opțiunilor cititorilor.



ROMTRONIC COMPUTERS



Dealer

autorizat in Romania



Consumabile imprimante:

Canon



EPSON

Aventura si educatie prin **CD**-urile
originale oferite de noi !

Str. Ion Câmpineanu nr. 31 bl. 5 ap. 11
București România
tel. 3120955; 3121412; 3121885



Stimați cititori,

Aveți în față cel de-al doilea număr al revistei noastre, iar faptul că ați cedat impulsului de a-l cumpăra, ne îndreptățește să credem că prima noastră apariție nu v-a lăsat indiferenți.

Avem ocazia acum, să mulțumim tuturor celor care ne-au scris, pentru gândurile bune, criticile și, mai ales pentru propuneri. Ca rezultat al scrisorilor voastre și a dorinței de a transforma revista într-o publicație pe gustul cât mai multor cititori, numărul de față a devenit ceva mai cuprinzător și mai variat.

Vă recomandăm să nu ocoliți rubrica "Hardware", care își propune să spulbere o parte din incertitudinile

și confuziile, care, suntem convinși că n-au ocolit pe nimeni, în condițiile unei piețe tot mai variate și aflată într-o continuă schimbare.

Începând cu acest număr vă vom prezenta și jocuri cu caracter aplicativ, în diferite domenii de activitate, în special de strategie economică.

Așteptăm cât mai multe propuneri pentru rubrica de top și un număr cât mai mare de participanți la concursul lansat, împreună cu societatea comercială A. & S. SRL în paginile revistei. Și, că veni vorba de concursuri, vă mai așteaptă o surpriză, materializată în concursul național de DOOM. Amănunte, în paginile următoare.

Poșta redacției este rubrica în care

am încercat să dăm un răspuns tuturor celor care ne scriu. Game Over este o publicație deschisă, ai cărei realizatori apreciază înainte de toate sistemul de lucru tip feedback. Deci, nu ezitați să ne scrieți!

IMPORTANT !

De azi înainte puteți beneficia de sistemul de abonament. Tot ce trebuie să faceți este ca, la orice oficiu poștal din țară, să solicitați abonarea pentru publicația noastră ce se află la numărul de catalog RODIPET: 5089. Costul unui abonament este de 15.000 lei pentru 3 numere, respectiv 30.000 lei pentru 6 numere.

Redacția

corespondență:



Dinu Uțu (Cluj) - Mulțumim pentru bunele intenții, dar, așa cum ai observat, revista GAME OVER se ocupă în exclusivitate cu jocurile de PC. Se pare că urmează să apară și o revistă pe profilul căutat de tine, deci „fii pe fază”.

Andrei Gănescu (București) - Ai dreptate: merită și Phantasmagoria ceva, dar nu trebuie să uii că totul este relativ. Vor fi și concursuri, și top-uri și câte altele.

Adrian Grădinaru & Victor Popa (Bacău) - Am rezolvat problema distribuției prin SC Press Network SRL Bacău. La magazinul Muzica din București puteți găsi toate jocurile pe care le-ați amintit.

Virgil Liviu Mircea Ilian (București) - Felicitări pentru succesele înregistrate, este un început promițător. Mulțumim pentru ofertă. The Dig a fost terminat de criticul nostru în 8 ore (fără nici un ajutor, intern sau extern). S-ar putea să ai dreptate cu Cyberia.

Cătălin (Timișoara) - Ne-am însușit sugestiile tale. „Utilitarele” de care povestești le poți găsi materializate în special în cadrul enciclopediilor Multimedia, care vor fi descrise în numărul următor. Așteptăm vești.

Andrei Popescu (București) - Mulțumim pentru gândurile bune. Cât despre „favorul” privind Mortal Kombat 2 & 3, citește-ne!

Nichita Dragoș (București) - Îi poți găsi pe „băieții de la Game Over” la numerele de telefon/fax din caseta redacției. Mulțumim pentru fax. Bye!!!

Dragă Sile Odiosu' din Brăila,

Mărturisesc că m-a șocat întrucâtva tonul ceva mai mult decât ferm, al misivei tale. Noroc că, la vârste probabil apropiate, și tu și eu nu ne mai pierdem atât de ușor cu firea. Sincer să fiu, mi s-a părut atât de agresiv tonul matalui, încât singurul gând pe care l-am avut, parcurgând acele rânduri, a fost „DE CE?”

De ce... Sunt convins că ai fost mânat doar de eroicul sentiment al apărării românismului, astfel încât atacul tău frontal și din flancuri asupra mârșavei folosiri a adaptivelor anglo-saxone în limba lui Caragiale, cuvinte care ți-au zgâriat nervoasele timpane, nu poate fi decât firesc. Doar ești un patriot, nu? Problema ta era astfel, clară: limbajul, exprimarea. În cele din urmă, o majoră problemă de comunicare. Și, chibzuind la nefericirea ta, mă gândeam ce spirit demn de invidiat poți fi. Probabil că în îndelungata-ți existență, nu ai pronunțat niciodată - dar NICIODATĂ - cuvântul „mișto”, care, după umilele mele informații nu are sorginte daco-romană. În schimb, are un echivalent peste ocean: COOL. Tot așa și expresia „pe bune”: FOR

GOOD. Expresii care, alături de multe altele, sunt foarte uzitate de toți gamer-ii (și nu numai), indiferent de meridianul pe care-l populează. Adică nu... „jucători”, pe aici pe la noi, sunt catalogați cartoforii, iar în funcție de regiunea folclorică, dansatorii populari, gen călușari etc. Ah, iată un termen interesant: „folclor”. Etimologic, termenul e de import. Continuăm?

Apropos (mamă-mamă, ce mai expresie!) cazul tău îmi amintește de o întâmplare hilară, petrecută cu ceva vreme în urmă în parlamentul francez, unde, o mână de exaltați, au reușit să impună votarea unei hotărâri privind interzicerea terminologiei non-franceze în toate mediile, incluzând astfel și activitatea de reclamă-publicitate, mass-media etc., hotărâre vizând conservarea limbii și culturii franceze, dar cu adresă principală spre termenii importați din lumea anglo-saxonă. Hotărârea nu a avut, cum era de așteptat, nici un efect. Și acum mă mai întreb cum au rezolvat traducerea în franceza neaoșă a cuvântului „club” sau „parlament”. Dragul meu, dă-mi voie să-ți mai spun ceva, chiar dacă te va face să fierbi de îndreptățită mânie... patriotică. Această publicație, GAME OVER, editată cu eforturi deosebite, de numai o mână de oameni, nu este destinată Academiei Române, ci unui segment clar definit al utilizatorilor de PC care, la vârsta lor, doresc să se exprime așa cum au chef, și nu cum scrie „la carte”. Cu sau fără î din a sau din i (între noi fie vorba, o mare tâmpenie), oameni care se îmbracă cu blue-jeans mai mult sau mai puțin găuriți și care poartă părul mai mult, sau mai puțin lung. Sunt oameni tineri pe care îi văd zilnic și care mi-au părut indivizi echilibrați, ce nu pot fi convinși de acțiunea violentă a unui joc, să

pună în practică ceea ce văd pe ecranul monitorului. Oameni care sunt capabili, în mod cert, să facă o clară distincție între joc și realitate. Și, în general, nu am auzit încă, de vreun delict comis cu violență, înșurat de un joc de PC, dar cunosc o serie de infracțiuni comise cu violență de indivizi cu probleme de comunicare.

Astfel încât nu mi se pare deloc imoral sau mai știu eu cum, cuvântul „omorât” față de „eliminat”, sau expresii ca „metode strămoșești” față de oricare alta, poate mai puțin impregnate de umor, în context. De altfel, încă nu m-am lămurit dacă bietul Tepeș Vodă îi „omora” pe turci, trăgându-i în țeapă, sau doar îi „elimina”, „lichida” etc.

Și ți-aș mai spune, odiosul meu drag, dar spațiul din pagină nu mă lasă, ca să parafrarez un clasic. Și gândesc că de-acuma pot muri ferice, tocmai fiindcă NU te-am întâlnit vreodată.

P.S. Iartă-mă că revin, poate obsesiv, asupra „limbajului” de care ai făcut atâta caz, dar sunt și eu curios, ca omu', de... Spune-mi, te rog, între 10 și 80 de ani, cum vorbeai cu prietenii? În Fortran?

Gigi Duru'

GAME OVER



32. "Mechwarrior II":
lupta continuă!

Sumar

4

WARCRAFT 2 -

Un nouă strategie de la BLIZZARD

Orcii se vor confrunta iar cu oamenii. Și de data asta, salvarea speciei stă în mâinile tale

POWER COLLECTION:

Little Big adventure.

O combinație interesantă de quest și arcade, cu o grafică excelentă. În plus, o intrigă și un scenariu deosebite.

UFO 2 - Terror from the deep

Microprose lovește din nou cu o strategie din seria X-COM. Lupta împotriva invadatorilor din spațiu continuă în adâncul oceanului planetar.

Tycoon Transport

Tycoon transport dovedește că și o strategie economică de cea mai bună calitate se poate prezenta excelent din punct de vedere grafic și sonor.

DUKE NUKEM 3D

Un rival serios pentru DOOM? Firmele 3D Realms și Apogee se străduiesc să ne convingă de faptul că nu sunt cu nimic mai prejos față de id.



"Warp 'em to page 16, number one!"



47. Flight UNLIMITED: "Simulatorul"

WARCRAFT II

The Tides of Darkness

De doua ori mai bun,
decat ne asteptam!

ORCII nu-l suferă pe
Huament și reciproc.
Asta era emblema
WARCRAFT-ului. Azi, RĂZBOI
TOTAL!! Șase ani, au trecut de
la luptele sângeroase dintre
cele două tabere. Între timp,
războiul a evoluat, mai bine
decât orice reformă. Din
pădurile Azeroth-ului, din ca-
tacombele vechi, simfonia dia-
bolică a războiului cuprinde
întreg pînutul, dezvoltînd înce-
tul cu încetul măreția noul
ORChestre...

Cluckammy, Glance,
grauuuh... yeaseeh!
Totul s-a redus la o
chestine de onoare. Chiar și
Blizzard-ul, care a avut curajul
să scoată Warcraft-ii în umbra
Dune II-ului, fără a fi acuzat
de plagiat, impune respect cu
un nou WARCRAFT. Cu grafica
actuală, Blizzard stabilește noi
principii în jocurile de strate-
gie. Acuratețea detaliului,
partea artistică a problemei te
lasă cu gura căscată. Muzica,
sunetele, și încă două trei ele-
mente de „schepals” fac din
acest joc o adevărată capodo-
peră. Ca idee, Warcraft II preia
principiul conducător al
primului, îmbinînd gesturile
și răzbelul în timp real.
Trebuie să trimiți țărani la
muncă, (le dai pămîntul), să

scoți resurse, apoi să investești
în construcții și cercetare
(arme mai performante) ca în
final să-ți pui pe picioare o
armată, să-l dovedești pe
adversar, și să-l cureți orașul.
În solo, gîslunile sunt mai
subtile! În rețea, o nebunie.
Singurul joc care poate să-l
țină drept, este C&C-ul
Westwood-ului. Dar nu cred că
vreunul se compară!

SCHIMBĂRI ȘI REFORMĂ

Interfața de joc pare iden-
tică: selectezi unu' și i dai
ordin prin intermediul
iconuților (mergi, atacă, repară
etc). Singurele diferențe sunt
că există butonul al doilea de
mouse, care selectează pentru-
tine ce acțiune va îndeplini
cel desemnat (ai selectat un
țaran, cu butonul 2 dai pe o
mîpă, și se duce să sapa, fără
treabă prin meniu). Pe lângă
asta, țăranii au învățat să dea
și ei cu pumnul sau, mă rog, cu
sapa și poți să selectezi până la
5 unități
pentru o
acțiune
(față de
numai
patru).
Bună
ziua
vecinei!
Ce mai
fac orcii
tăi ?

Aaa,
și-ai tăi?
Și-ai
mei.

Blizzard
nu este
pea multu-
mită pentru
luptei că
Warcraft II pare să
fie un pic rupt de primul. Până
una alta, jucătorul are de scos
fonduri și din alte resurse: pe
lângă aur și lemn, acum ai de
exploatat petrol taman din
mijlocul mării. Feldent, au
apărut și alte infrastructuri:
turnătoare, port, platformă de
lucru maritim, etc.

Desigur, avem și noi unități:
tancuri petroliere, distrugăto-
re și crucișătoare, ce transpor-
tă trupe, un fel de ornitoptere,
ce descoperă pămîntul, drago-
ni, grifoni și chiar... SUBMA-
RINE!

Perspectiva de luptă
năvălă și aeriană sunt deja
prea închinate și, cu toate
astea, încă n-am zis mare
lucru.

STRATEGIA NE OMOARA

În primul rând, poți con-
strui orice, oriunde pe hartă,
fără condiția de a fi legat de
altcva. Din punct de vedere
strategic, această mică dis-
tracție schimbă tot, ca să nu



zic că această mică schimbare distra... distruge tot. E revoluționar!!!

Poți, de exemplu, să iei rapid aurul dintr-o mină îndepărtată de tabără, făcând doar un simplu „hall town” în apropiere. Țăranii intră și ies cu viteză, nu mai pierd vremea



pe drum. Construiești cazărmi lângă baza inamică, unde-ți antrenezi supușii și atacă în forță mai de aproape fără să traversezi toată harta. Dacă știi să-ți pul barăcile bine, totul totul poate merge strună. Ca să nu mai vorbim că acest sistem permite hărți mai mari, deci lupte mai îndelungate.

Secundo, unitățile dispun de un câmp vizual. Ele descoperă terenul pe unde trec. Dar,

după ce au trecut... Un fel de ceață se așterne pe hartă (fog of war):

așadar, dacă terenul se modifică (prin defrișare, construcții distruse etc.), sau dacă se apropie inamicul, nu mai vezi nimic! În rețea, asta dă

posibilitatea făuririi de capcane și atacuri surpriză, ca în haiducii lui Șapte Cai. Pentru cel mai slab de inger, există varianta de a se dezactiva. Tot pentru ei, la rubrica destinată (Ctrl Alt Del >) se află și codurile.

Dacă mai adaug că WAR-CRAFT 2 este foarte SVGA, (te minunezi numai la simpla



aprindere a unei cladiri) că mai sunt vreo 20 de vrăji noi, că există un editor de niveluri și acceptă șase jucători în rețea, că ORCii sunt mai delicioși decât oricând, (CRANȚ-CRANȚ), și că mai nou circulă o „versiune de Hard” :) (de disketă nu-l pot spune: 90 și... Mega), nu mai rămâne decât să-l dăm un CTC și să vă aștept

la o ORchestreală”.

Poate în numărul următor?

- Idei inovatoare
 - realizare audio/video foarte bună
 - permite jocul multiplayer

- feeling-ul nu e pe măsura realizării jocului



GAME OVER	
	95%
	95%
	80%
	85%

NED TECHNICS

Haiducului 1, Bl. A3, Ap.2

HOT LINE FAX&TEL :

01-7253695, 01-2207733

Un nou mod de a gindi
Calitate la un pret imbatabil
Cele mai moderne, ieftine, si rapide solutii de rezolvare a problemelor dumneavoastra.

Livram rapid din stoc :

- Sisteme 486, PENTIUM
- Componente sistem (upgrade)
- MULTIMEDIA : Sound/Video Blaster, CD-ROM 4x,6x,8x, si in curind 10x !!!
- Monitoare profesionale CTX, Micro Scan
- Imprimante matriciale, Ink jet, laser

Lasati grija dvs. in seama noastra !

Serviciul de consulting pentru o mai buna functionare a sistemului dumneavoastra.

GAME OVER

[ctrl][alt][del][>]

DESCENT II (shareware)

GABBAGABBAHEY - rămâi doar cu 1% scut și energie
ZINGERMANS - invulnerabilitate on/off
MOTHERLODE - Wowie Zowie Weapons
ALIFALAFEL - accesorii
EATANGELOS - toate armele sunt autoghitate
CURRYGOAT - toate cheile
JOSHUA AKIRA - hartă
WHAMMAZOOM - teleportează la orice nivel
ERICA ANNE - Bouncing Weapons
BITTERSWEET - culoarea pereților o ia razna
PIGFARMER - La prima folosire afișază "Hi John!!!"
Micșorează ecranul (+/-) pentru a-l vedea pe John.
La a doua folosire afișază "Bye John!!!"

Descent 2 (registered v1.0)

BITTERSWEET - zidurile se comporta ciudat
PIGFARMER - la fel ca la shareware
ALIFALAFEL - accesorii
GODZILLA - intră în coliziune cu roboții pentru a-i termina
SPANIARD - Prima folosire: omoară toți roboții
A 2-a folosire: omoară Bossul nivelului sau robotul ghid (dacă nu există boss)
A 3-a folosire: omoară robotul ghid
FREESPACE - teleportează la un nivel între 1 și 20 (nu merg secretele)
ALMIGHTY - invulnerabilitate
Parametru de linia de comandă:
-superhires : în meniul cu rezoluții apar acum 1024x768 și 1280x1024

Duke Nukem 3D (shareware)

DNKROZ - invulnerabilitate on/off
DNCORNHOLIO - invulnerabilitate on/off
DNSTUFF - toate armele, muniție și chei
DNITEMS - toate obiectele și cheile
DNHYPER - steroizi
DNSCOTTYen - teleportează la episodul e, nivelul n
DNMONSTERS - monștrii dispar când dau ochii cu tine
DNVIEW - alt unghi de vedere
DNCASHMAN - duke aruncă cu bani când apeși tasta 'spațiu'
DNRATE - afișază numărul de cadre pe secundă
DNBETA - afișază: Pirates Suck!
DNCOSMO - afișază: Register Cosmo Today!
DNALLEN - afișază: Buy Major Stryker

Numai în versiunea 1.1:
DNCLIP - treci prin pereți

HEXEN (shareware)

BGOKEY - invulnerabilitate on/off
EBIESSMAN - transformă jucătorul într-un porc și face energia 30%
CSTIKA - omoară toți monștrii din nivel
SGURNO - energie 100%
CRHINEHART - toate armele, muniție și armură
MRAYMONDJUDY - toate cheile
BRAFFEL - toate obiectele (25 din fiecare)

RJOHNSON - mergi prin pereți
BPELLETIER@@ - teleportează la nivelul (01-04)
PLIPO[0-2] - schimbă tipul jucătorului (0 - Fighter, 1 - Cleric, 2 - Mage)
MWAGABAZA## - execută scriptul ## (01-99)
JSUMWALT - afișază harta ## și coordonatele x-y-z (zecimal)
RRETENMUND - afișază un rând de puncte (număr de cadre/sec=70 / (puncte+1))
KSCHILDER - debug info pentru sunet
REVEAL - hartă (merge folosit de mai multe ori)
QUICKEN - primele 2 dăți glumește, a treia oară te cam omoară
RAMBO - îți ia toate armele

HEXEN (registered)

NRA - toate armele
INDIANA - toate obiectele
SHERLOCK - toate piesele pentru puzzle
LOCKSMITH - toate cheile
SATAN - invulnerabilitate
CLUBMED - energie
VISIT[01-41] - teleport la nivelul...
MAPSCO - harta
SHADOWCASTER[0-2] - schimbă tipul luptătorului
KILLS - contor pentru deathmatch (în autoharta)
CASPER - treci prin ziduri
DELIVERANCE - devii porc
BUTCHER - omoara tot
INIT - restart
WHERE - coordonate pe X,Y,Z
PUKE - executa un script
NOISE - debug info pentru sunet
MARTEK - tastat de 3 ori, te ucide
CONAN - arunci arma
~[2-CIFRE] - selectia track-ului de pe CD

HeXen hotkeys:

5	Icon of the Defender
6	Porkalator
7	Teleport Other
8	Chaos Device
9	Disc of Repulsion
0	Flechette
\	Quartz Flask
BACKSPACE	unul din fiecare

WARCRAFT II

Folosire: ENTER, codul, ENTER.

Valdez	+5000 petrol
There can be only one	finalul jocului
UCLA	text:"Go Bruins".
Showpath	harta.
Make it so	crește viteza construcțiilor și antramentului
Hatchet	crește viteza de tăiere a copacilor
On Screen	harta
Spycob	+5000 petrol.
Noglues	fără capcane magice
FastDemo	demo-urile apar mai repede
Glittering Prizes	+10.000 bani/petrol/lemn
It is a good day to die	invulnerabilitate (nu și pentru magie), putere crescută

POWER COLLECTION

LITTLE BIG ADVENTURE



ADELINE
SOFTWARE
INTERNATIONAL

de Moș Ion Roșită

LBA sau Relentless a apărut în 1995 și este o producție a firmei franceze Adeline Software. Faptul că e distribuit de cei de la Electronic Arts spune multe despre calitatea jocului, iar cei care l-au jucat s-au putut convinge de asta, cei care nu... Are un singur cusur, un sistem de salvări cu totul haotic, care îngreuiază quest-ul și sporește numărul orelor de "lucru".

Am să trec direct la acțiune fără a insista asupra modului de joc, nu de alta dar sunt destule de povestit. Deci...

EVADAREA

În celula în care începi jocul treci pe modul agresiv (F3) și agită-te un timp, apare un gardian cocoțat pe o platformă, are loc o mică bătălie..., te urci pe micul lift și iată-te afară din celulă. Mergi pe platformă până ajungi la doi tipi, un gardian, pe care îl omori pentru a nu da alarma și un doctor pe care îl omori deasemenea pentru a lua o cheie. În camera următoare mișcă-te rapid și anihilează gardianul care patrulează înainte de a declanșa alarma. În camera din dreapta-jos, intră în spatele paravanului pentru a căpăta un rând de haine și scotocește în dulap pentru a-ți recupera ID card-ul și harta.

Următoarea mișcare e să o iei pe scări în sus și apoi la dreapta. Când intri în cameră nu fugi ca să nu dai de bănuț. Mergi NORMAL direct la tipul din stânga ușii, treci pe modul AGRESIV și redu-l la tăcere. Prin aceeași metodă iei de la doctorul din cameră cheia cu ajutorul căreia deschizi ușa spre mult râvnita libertate. Oare?

DRUMUL CĂTRE CASĂ

Odată ieșit din închisoare mergi la grămada de gunoi din dreapta (ai grijă să fugi pe lângă soldatul de la poartă) și vorbește cu iepurele de acolo. Urmându-i sfatul sari pe grămada (yuck!) de gunoi și apoi apeși SPACE, fiind în modul DISCRET. Iată-te deci afară cu adevărat. În ecranul următor dai de un soi de canal, apasă SPACE stând deasupra sa (în modul NORMAL) și pătrunzi în subteran. De aici iei mai multe goodies-uri, nici unul nefiind însă indispensabil. Când te plictisești ieși la suprafață.

Casa ta se află undeva în al treilea

mite să o folosești. Acum, dacă apeși pe ALT, arunci cu această bilă, putând astfel să te impui cât de cât în fața robo-clonelor. Cum ușa de la casă e un pic zidită ieși prin hornul șemineului.

ÎNCEPUTUL URMĂRIII

Trebuie să te duci acum în două locuri. La cârciumă, unde în schimbul unei băuturi afli încotro au luat-o cele două robo-clone împreună cu iubita-ți, și la farmacie unde faci rost de o sticlă cu sirop. Nu îți pierde timpul (și viața) discutând cu farmacistul pentru că dă alarma și ai încurcat-o. Utilizând noua achiziție (bila magică) îl poți omori destul de ușor punând astfel stăpânire pe sirop (sticla roșie de pe raftul din stânga).

PLECAREA DE PE CITADEL ISLAND

Următorul drum pe care trebuie să-l faci este în port. Intrarea în port se face pe sub un pod și este păzită de un soldat. În port omori elefantul care păzește poarta spre chei și, luându-i cheia, treci mai departe. Vorbește cu elefantul marinar din dreapta. Îți va da un bilet de feribot în schimbul unui serviciu. Trebuie să aranjezi patru lăzi în patru puncte prestabilite. E destul de ușor. Cu biletul astfel căpătat poți să te imbarci pentru...

PRINCIPAL ISLAND

Metoda de evadare din închisoare (în caz că ajungi cumva acolo) este: vorbești cu garda de la ușă, când intră înăuntru îl omori, iar din dulap îți recuperezi toate



ecran spre stânga. În fața casei dai peste draga ta ce te aștepta cu mare dor și drag.

RĂPIREA

Odată intrați în casă, nici nu schimbați bine două vorbe că iată, apar două robo-clone care îți răpesc iubita. Tu scapi ascunzându-te cu înțelepciune. Odată plecați cei trei, poți începe să scotocești prin casă. Dai astfel peste bila magică și peste tunica la fel de magică care îți per-



obiectele pierdute. Ieși pe geam, iar la întrebarea soldatului spui că reparați antenele. Prin spatele elefantului albastru treci mergând în modul DISCRET.

Acum, că am lămurit cum se iese din închisoare să trecem la acțiunea propriu-zisă. Primul lucru pe care trebuie să-l faci este să bați o robo-clonă pentru a câștiga încrederea localnicilor. Într-o casă, o tipă îți spune o poveste interminabilă și te îndrumă către prietena ei care stă pe Pegg Leg Street pentru o reeditare. Ajuns pe Peg Leg Street afli de la persoana respectivă că pe o insulă din spatele casei sale se află un "Leaf Box" sau mai pe românește o cutie pentru un trifoi. Necazul e că podul este rupt, singurul mod de a ajunge pe insulă fiind zborul. Mai târziu, când vei face rost de aparat de zburat, poți veni aici să iei cutia pentru trifoi.

Dacă vorbești cu un iepure (așa o să-l numesc) ești îndrumat către un lăcătuș care îți dă o cheie. Chiar lângă locul în care primești cheia e o poartă. Deschizând poarta, mergi la tipa din față și vorbești cu ea; te va ajuta să treci de clona care păzește drumul spre casa Astronomului.

La Astronom intri prin intrarea din acoperiș, ușa fiind zidită. Astronomul îți povestește câte ceva despre legendă și te îndrumă către un prieten de-al său. Trebuie așadar să mergi la Port Belooga.

Următoarea mișcare e să te duci la bibliotecă. Vorbești cu toți cei pe care îi întâlnești, mai puțin cel de la intrare, care dă alarma. Un pitic îți va spune ceva legat de niște leviere, nu te obosești să reții, pentru că nu e important. Un iepure îți promite că te va lăsa să te uiți la cărțile interzise în caz că reușești să schimbi gustul apei din oraș.

TURNUL DE APĂ

Ieșind afară, te plimbi până dai de benzinărie, unde cumperi niște benzină. Poți lua fără grijă pentru vreo 30 de călătorii, dacă ai bani, nu o să prisosească. Din nou afară, dai pe Peg Leg Street

peste un soldat cu o motocicletă, ocupat cu... Reușești să-l „convingi” să-ți cedeze ție motocicleta (he he) și astfel ajungi la turnul de apă al orașului.

Iată unde este nevoie de siropul cumpărat pe Citadel Island. Dacă nu ai cumpărat sirop, ori te întorci, ori cârpești salvarea. Folosești siropul pe marginea bazinului cu apă reușind astfel să-i schimbi nu numai gustul, ci chiar și culoarea. Întors la bibliotecă

citești din cartea pe care ți-o arată iepurele, după ce în prealabil îi spui acestuia că tu ești cel care a schimbat gustul apei.

ÎN PORT BELOOGA ȘI APOI ÎN DEȘERT

Furi din baza militară mașina și ajungi astfel la Port Belooga. Vorbești mai întâi cu piticul, iar apoi îi spui iepurelui care pescuiește că ești trimis de către Astronom. Ajungi astfel cu ajutorul iepurelui în White Leaf Desert. Aici ai grijă cum sări pe pietre pentru a ajunge la mal. Cheia este la soldatul care păzește poarta.

În deșert întâlnești un iepure bătrân care cântă la chitară. Acesta cunoaște legenda și vrea să-i aduci o carte sacră care este în templul Bu. Intrarea în templu este chiar în spatele său.

TEMPLUL BU

Un lucru se vede încă de la început: odată intrat nu mai ai cum să te întorci.



De pe masa din camera în care te afli se scoală un soi de momâie, foarte insistent în a te omorî. După ce o liniștești (încearcă s-o împingi în groapă) sări pe pilonii de la fața locului, ajungând astfel la o ușă care se deschide cu ajutorul unei contra-greutăți.

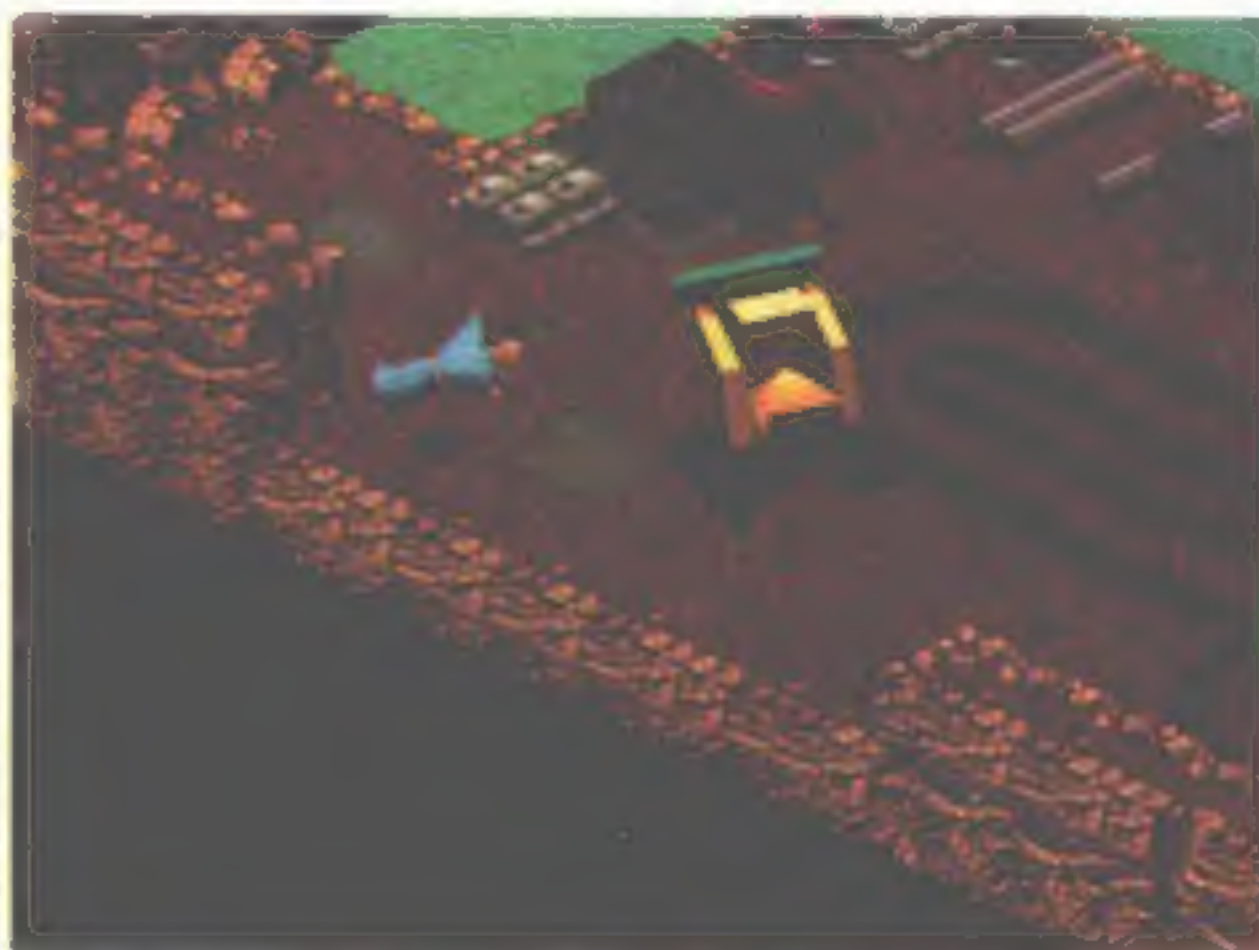
STATUA NUMĂRUL UNU

Pentru a deschide ușa trebuie să aduci o greutate între cele patru cupe ce se află lângă ușă, cupe prin care se plimbă un soi de flacăra. Această greutate va fi o statuie, aflată undeva în stânga-sus. Urmează epopeea aducerii statuii, destul de complicată, nu atât teoretic, cât practic.

Odată adusă statuia la locul potrivit, între cele patru cupe, poți trece nestingherit pe ușă.

FUGA DE BUȘTENI

Următoarea primejdie căreia trebuie să-i faci față este reprezentată de niște



bușteni ce se încăpățânează să te urmărească de-a lungul unei pasarele pe care o ai de traversat. Dacă greșești și cazii, mai bine la salvarea din urmă (chiar la capătul pasarelei) decât să te chinui să revii.

De primul buștean scapi ușor sărind pe marginea pasarelei și lăsându-l pe acesta să treacă pe lângă tine. Mergând mai departe, dai peste un switch/heblu/manetă. Odată acționat, acesta deschide o trapă prin care cade următorul buștean ce se grăbea pe urmele tale. Urmează să treci prin fața unor statui care trag în tine. Asta se face foarte ușor dacă ai grijă să nu calci pe dalele mai închise la culoare, care provoacă statuile să tragă.

LIFTURILE

În următoarea cameră există un singură manetă pe care însă nu trebuie să o acționezi. În caz con-

POWER COLLECTION

trar, ușa spre camera ce urmează se închide, și te pomenesti coborât cu un lift, undeva mai în urmă.

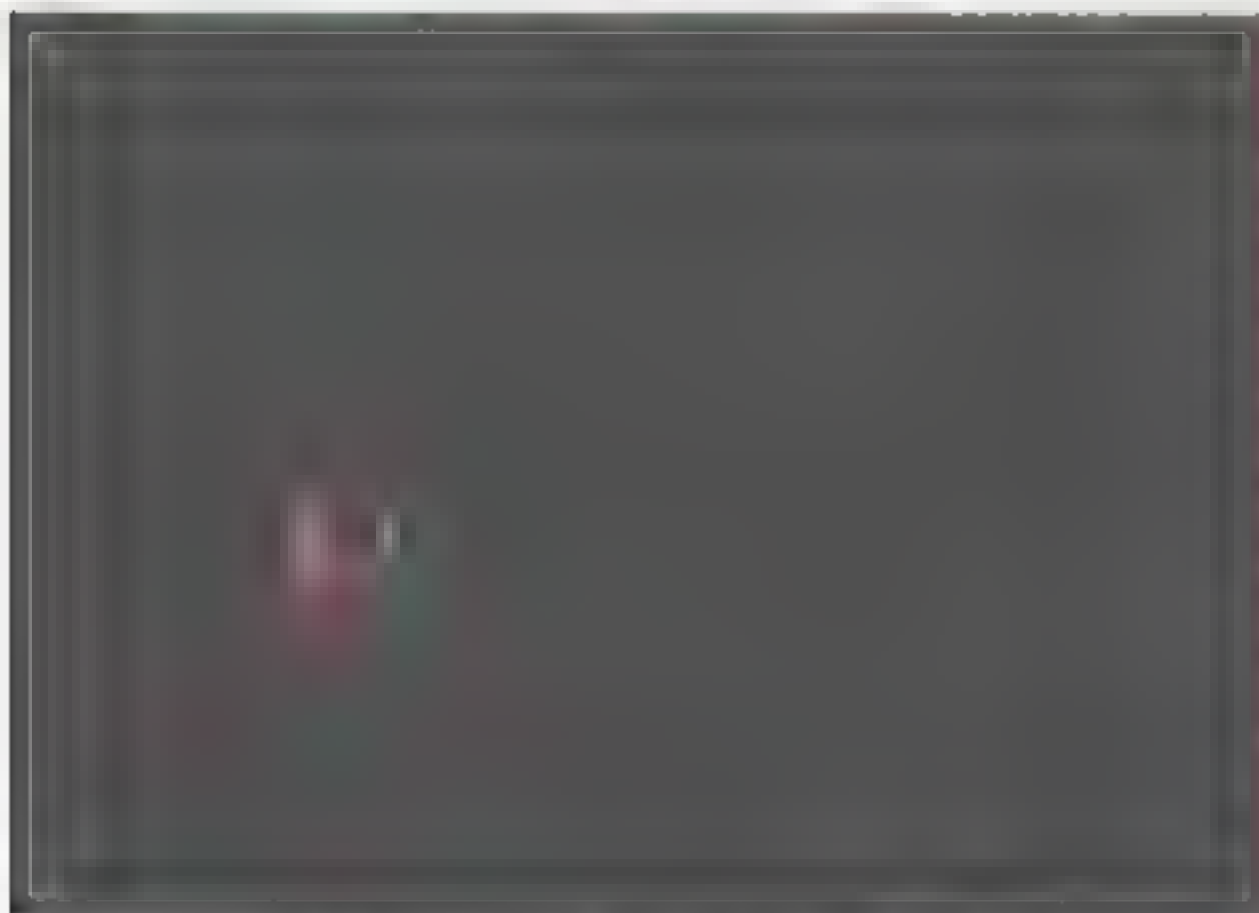
Camera ce urmează e teoretic foarte simplu de "rezolvat". Dai cu bila magică în manetele de pe stâlpi și astfel comanzi lifturile cu ajutorul cărora treci mai departe. Practic e ceva mai greu, trebuind să te miști destul de repede și de precis.



Odată trecut de lifturi, mergi pe ușa din stânga și acționează întrerupătorul de acolo. Acest întrerupător deschide ușa unei camere în care se află o statuie identică cu cea de la început. Locul în care pui statuia e destul de evident. Pentru a potrivi cele trei lifturi împinge levierul din mijloc, apoi pe cel din dreapta. Odată statuia așezată unde trebuie se deschide o ușa pe care treci spre camera finală

THE BOOK OF BU

În camera cu cartea patrulează două



mumii lejer de îndepărtat. Odată luata cartea, câștigi nivelul doi de magie și de asemenea posibilitatea de a descifra runele și de a vorbi cu animalele. Încă doi pași (acum nu te mai temi de nimic) și iată-te afară, în fața bătrânului iepure, cântăreț la chitară. Îi dai bătrânului cartea și acesta, generos, ți-o cedează. Acum poți să vorbești cu calul albastru care se plimbă prin deșert. Acesta îți atrage atenția asupra zgomotelor care vin din dosul semnelor rotunde aflate pe stâncile din partea dreaptă. Urmează să revii mai târziu. Acum e cazul să mergi...

ÎNAPOI ACASĂ

Din carte afli că acasă te așteaptă în subsol câteva daruri lăsate ție de strămoșii cei viteji. Te întorci la Port Belooga unde poți cumpăra de la piticul cel verde o barcă în valoare de 200 de kashes. În caz că nu ai bani umblă în salvare și pune-ți pentru că ai ceva nevoie de barca respectivă. Cu

proaspăt cumpărata barcă sau cu vaporul, te întorci pe Citadel Island, mai precis la tine acasă.

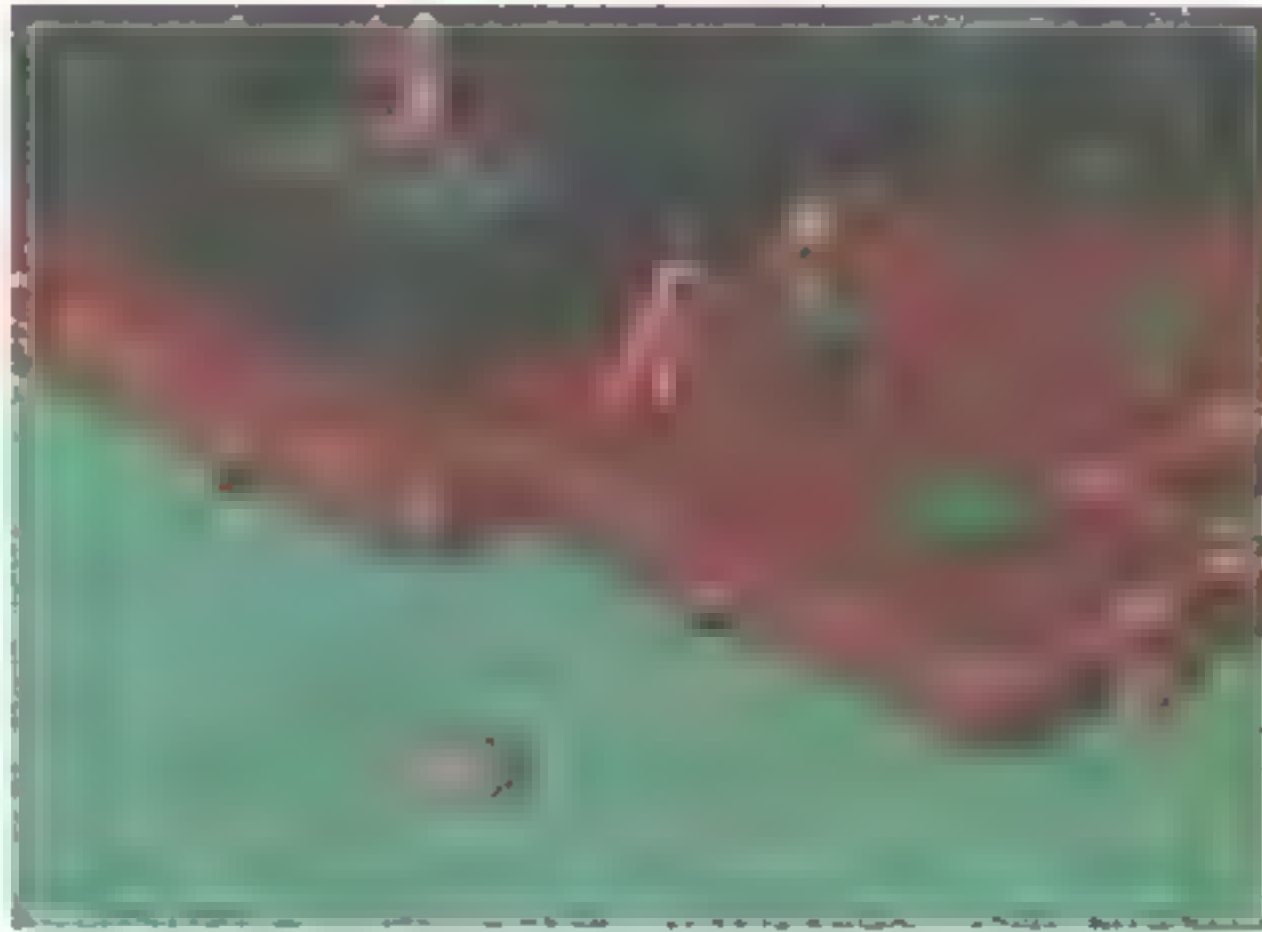
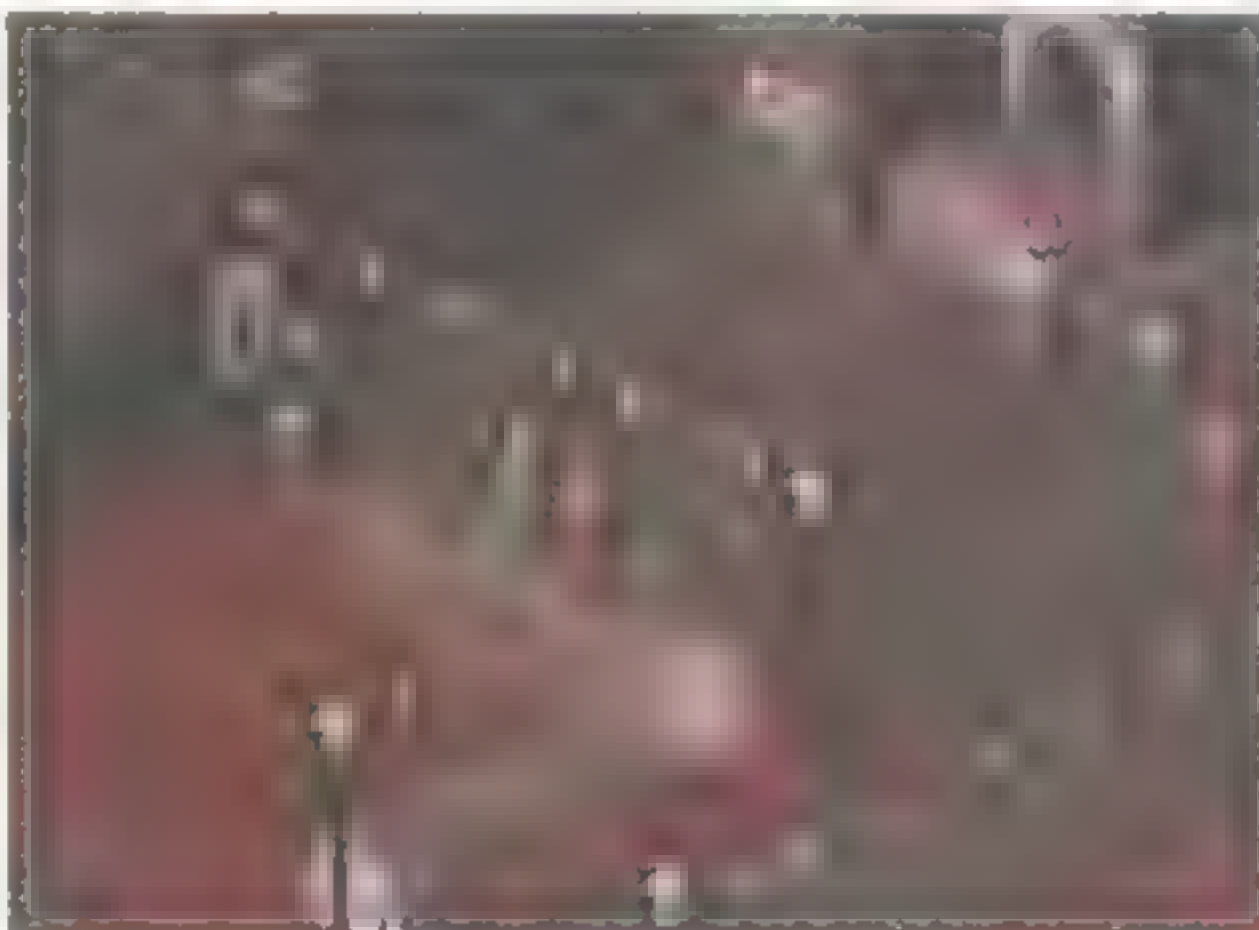
Deschizi ușa de la pivniță (cheia e în vaza din stânga) și dai la o parte butoiul ce maschează intrarea către subterane. Aici te întâmpină o ușa încuiată și o inscripție care te anunță că cheia a fost furată demult de un pirat, singura șansă de a o recupera fiind să găsești comoara acestuia

DIN NOU PE PRINCIPAL ISLAND

Te duci din nou la Astronom, pe Principal Island, iar acesta te îndrumă către bazar. La bazar afli că obiectul care aparținuse piratului a fost cumpărat de un tip care lucrează la bibliotecă. Te duci la bibliotecă și discuți din nou cu iepurele de mai devreme. Acesta te îndrumă spre cartea - căci despre o carte e vorba - care arată drumul către comoara piratului. Din carte afli o secvență de pași pe care trebuie să-i execuți pe Proxima Island pentru a ajunge la comoară. Nu te obosești să reții sau notezi respectivi pași pentru că nu e nevoie. Acum ești gata să pleci spre Proxima Island dar, înainte de asta trebuie să afli o informație pentru a căpați.

CARTELA ROȘIE

Pe scurt, te duci și vorbești cu cei doi deținuți din fortăreața de pe Principal Island. Cel din dreapta te îndrumă către fratele său de pe Proxima Island, care îți va da o cartela roșie falsă. Pleci asadar



PE PROXIMA ISLAND

Aici dacă ai urma secvența de pași indicată în cartea piratului, ai ajunge la concluzia că respectiva clădire de care e vorba, este muzeul. Dacă încerci să pătrunzi în muzeu cu ajutorul unui bilet, cel de la intrare dă alarma și ajungi la închisoare. Pentru a ieși de acolo folosești liftul aflat lângă grilajul de aerisire din celulă

Mai întâi cumpără de la un comis voiajor (tipul ăla îmbrăcat în gri, care mormăie tot timpul) un uscător de păr. Acum mergi în partea stângă și intră în clădirea care are un perete dărâmat. Îdă uscătorul de păr inventatorului dinăuntru și te vei procopsi cu un fel de aparat de zburat sau, mă rog, ceva de genul. Mai sus ceva de casa acestui inventator, intri în locuința unui elefant ce îți va da un fel de telecomandă sub forma unui key-pad. O vei folosi mai târziu, pentru a face rost de un meca-pinguin

Mergi acum la clădirea a cărei ușa e zăvorâtă cu un mare lacăt. Apare o robo-clonă, o căpăcești, iei cheia și intri înăuntru la fratele deținutului de pe Principal Island, făcând astfel rost de cartela roșie. E timpul să intri

ÎN MUZEU

Deschide cu cartela roșie ușa din stânga a muzeului și coboară în canalizare prin canalul de la fața locului. Mergi prin canalizare (atenție la șerpi) până ajungi în interiorul închisorii. Treci de garda care pierde timpul pe acolo și vorbește cu mecanicul elefant. Acționează alarma de care îți povestește acesta provocând astfel evacuarea muzeului. Intră din nou prin canalizare și pătrunde din nou în muzeu, aflat de data asta în întuneric, și păzit doar de câteva gărzi mecanice.

Elefantul mecanic a pomenit ceva de niste senzori din podeaua de lemn. Dacă atingi parchetul cu picioarele declanșezi alarma, așa că folosește aparatul de zburat



Cu grijă și puțin noroc pui mâna pe steagul de pirat, aflat lângă mormânt și pe cheie, aflată în cufărul cu comoara, de la etaj. Cu cheia te poți duce înapoi la tine acasă pentru a-ți lua în slăpinire...

MEDALIONUL ȘI CORNUL

Întors acasă cobori în subteran și pui mâna pe cele două talismane lăsate moștenire de strămoșii tăi, un medalion și un corn. Nivelul tău de magie a ajuns la trei datorită medalionului, iar cu acest corn vei fi capabil să spargi pietrele încrustate, de felul celei din deșert. Haidem așadar în deșert pentru a pune mâna de data asta pe...

CARTELA ALBASTRĂ

Ajuns în deșert, te duci întins la semnul de pe stâncile din dreapta și folosești în fața sa cornul fermecat. Piatra încrustată se sparge și îți permite să pătrunzi într-o cameră cu un fel de labirint în care un elf dement se învârtă haotic. Urmează o urmărire cu viteza melcului, la capătul cărei reușești să contactezi elful și să-l lămurești că e liber. Acesta drept mulțumire îți dăruiește chiar o cartelă albastră.

Poți face acum mai multe lucruri dispunând de ambele cartele. Poți merge de exemplu la fortăreața de pe Principal Island. Eu o să-ți dau aici o ordine care e de preferat.

Următorul lucru e să mergi să faci rost de...

PROXIMA ISLAND

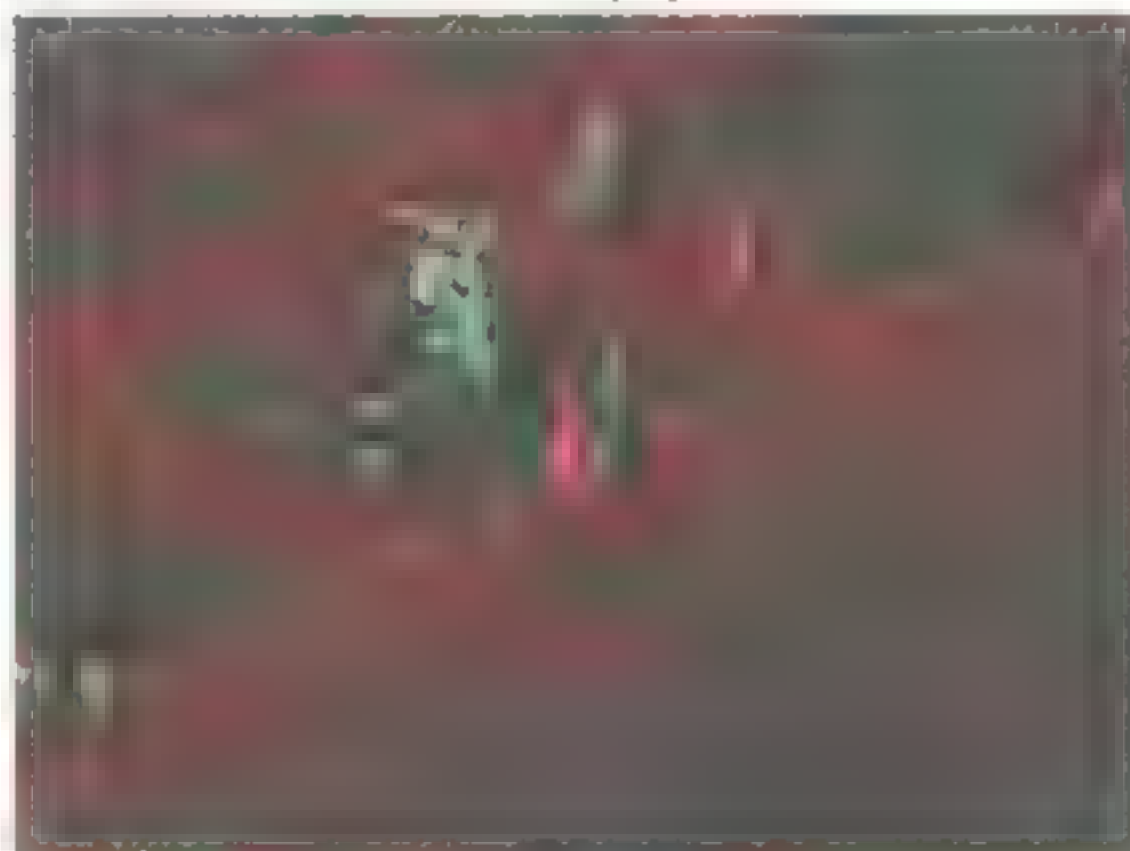
Du-te din nou pe Proxima Island. Pe această insulă se găsesc două mijloace de locomotie: o mașină și o motocicletă. Luând motocicleta ajungi la Eclipse Stone care îți spune cuvântul ce o va elibera pe sora sa. La cealaltă piatră ajungi luând mașina și sunând din corn în fața semnului de pe stâncă. În fața pietrei, spunând sunetul magic, îți poți reface sănătatea și mana, aflând totodată cuvântul eliberator pentru Eclipse Stone. Te întorci la Eclipse Stone cu ajutorul motocicletei și, în schimbul eliberării pietrei, capeti fluierul fermecat de care vorbește profetia. Du-te...

PE REBELLION ISLAND

Pentru a-ți se permite să dochezi pe Rebellion Island trebuie să arborezi pe barcă steagul de pirat luat din interiorul muzeului. Pentru cei curioși, asta ti-o spune tipul în ținută de camuflaj pe care-l întâlnești în Hymalaia. Nu pierde timpul prin munți încercând să treci de soldați, îl vei pierde destul mai târziu, cu ceva mai mult folos.

Făcând deci pe piratul, ajungi pe Rebellion Island. Aici vorbești cu toți cei pe care îi întâlnești, reieșind până la urmă că urmează să conduci un coman-do pentru a cuceri un fort inamic. Fortul respectiv păzește trecerea dincolo de munți și găzduiește, în calitate de prizonier, un colonel rebel ce așteaptă eliberarea.

După ce discuți cu iepurele supărat, ce urmează să-ți tină tovărășie pe parcursul



misiunii și îi ascuți sfaturile, te imbarci împreună cu el pe un vas blindat urmând să faceti...

DEBARCAREA

Pe parcursul misiunii nu trebuie să treci dintr-un ecran în următorul înainte ca tovarășul tău de luptă să fie alături de tine. E destul de ușor de trecut în viteză de soldații cei urați. Trebuie înainte să distrugi emitatorul ce se află cocoțat undeva deasupra unor barăci, în stânga. Folosindu-te de fortificațiile inamice ca de niște trepte, ajungi la emitator și, din câteva bile, îl reduci la tăcere.

Acum mergi tot înainte și la deal, având grijă să-ți aștepți partenerul, până în ecranul în care se află tancul inamic. Rebelul are grijă de cei doi soldați adversi și iată-vă mergând mai departe în tanc, călcând totul

sub senile. Treaba merge așa de bine încât în curând vă aflați...

ÎN FORTUL INAMIC

Aici trebuie să distrugi cele două robocloni roșii care patrulează prin zonă. E destul de greu așa că ia-o ușor, cu răbdare. După ce le-ai omorât să nu cumva să ieși afară din fort pentru că asta reduce acțiunea ta la zero.

Una din clone are o cheie, cheie pe care o folosești pentru a deschide ușa din stânga. Urmează să treci de cei doi soldați din față, făcând astfel rost de două chei. Intră pe ușa din stânga, de la capătul culoarului. Mai deschizi o ușă și dai peste o un elefant roșu care deține cheia de la celula în care se află impunătorul colonel rebel. Odată eliberat, acesta îl ia și pe camaradul tău din timpul misiunii și pleacă fericiți.

Ieși din fort prin panoul ce se găsește la capătul culoarului de lângă celulă. Trebuie să elimini, ce-i drept, un elefant roșu (poți folosi eventual un meca-pinguin). Odată ieșit afară, mergi tot înainte și iată-te în vârful unei părții de schi. Folosind snow-board-ul de la fața locului poți coborî destul de spectaculos. Jos, dacă vrei să repeți experiența, nu trebuie decât să mergi la căsuța teleschiului.

După ce te-ai plictisit de parte, o iei prin dreapta jos și ajungi...

ÎN SATUL IEPURILOR

Omoară insectele mutant care agresează cei doi iepuri amărâți, primind de la aceștia mulțumiri și nu numai. Agită-te pe lângă ceaunul de pe foc pentru a vorbi cu mai marele satului. Acesta îți promite că va deschide Poarta Morcovului Sacru dacă reușești să faci să înceteze producția de mutanți. Iepurii se oferă să-ți deschidă un pasaj cu ajutorul căruia ajungi rapid la fabrica de mutanți. Cheia porții se află la elefantul de afară. Îl omori și iată-te...



POWER COLLECTION

ÎN FABRICA DE MUTANȚI

Odată intrat vorbește cu elefantul din imediata apropiere, pentru a-l convinge să deschidă poarta spre vasul transportor. Ai grijă să nu te vadă gardianul pentru că dă alarma și intri la închisoare. În caz că o faci și pe asta, bați garda care vine să-ți afle ultima dorință, iar cu cheia luată de la ea îl eliberezi și pe elul din celula de alături. Hainele și toate obiectele din inventar le găsești în dulapul dintre cele două celule. Cu asta se cheamă că ai evadat cu succes.

Odata poarta spre transportor deschisă, te îmbarci și ajungi în mijlocul fabricii de mutanți. Aici urmează o fază în care predomină arcade-ul. Cu chiu cu vai ajungi la un gardian care stă la un panou cu trei manete. După ce îl omori ai grijă ca toate cele trei manete să fie impinse în sus, asta pentru a fi deschise toate cele trei uși pe care le comandă. După încă niște peripeții ajungi în sfârșit la un soi de bazin în care se agită niște biloaie. Cu puțin noroc, insistență și răbdare reușești să distrugi toate biloaiele, de fapt ouăle de care îți vorbise iepurele din sat. Odată treaba terminată și fabrica anihilată, poți lua mașina din zonă către satul iepurilor. Ajuns aici îl însoțești pe șeful satului la Poarta Morcovului Sacru, pe care acesta ți-o deschide. Trecând de poartă, poți spune în sfârșit că ai trecut muntii, încă un efort și, după câțiva soldați mai puțin pe lume, vei ajunge..

LA CLEAR WATER LAKE

Până la lacul pomenit mai sus ai de infruntat câțiva inamici însă drumul e liniar, nu ai cum să te abați de la el așa că nu insist. După ce omori vreo cinci soldați și în final un elefant roșu ajungi la un hidroglisor. Nu te îmbarca pe acesta ci mergi înainte și apoi la stânga până ajungi la lac, acum înghețat. Urcă-te pe bucata de rocă din mijlocul zonei și

folosește fluierul magic. Odată cu dezghețarea lacului capeți și tu un bonus, nivelul magic fiindu-ți crescut la patru. Nu uita să umpli flaconul în care a locuit siropul, cu apă din lac.

Acum urmează să faci un drum până hăt, în White Leaf Desert. E un drum lung și obositor dar indispensabil pentru că mai departe îți trebuie un obiect pe care îl are bătrânul din deșert, mai precis.

Așadar mergi înapoi în satul iepurilor și treci prin pasajul deschis de aceștia ajungând în fața fabricii de mutanți. Nesărind jos, o iei la stânga și după câteva ecrane ajungi la barra ta. Destinația: White Leaf Desert. În deșert, dai bătrânului iepure fluierul, iar acesta îți va da chitara sa. În caz că încerci schimbul asta înainte să cânti din fluier la Clear



Water Lake, bătrânul te refuză. Acum însă, punând mâna pe fluier și cântând, iepurele cel bătrân transformă deșertul într-o grădină plină cu flori.

Notând încă o faptă bună, te întorci la inde-părtatul hidroglisor (treci din nou prin fortul inamic) și te îmbarci grăbit, pentru a merge...

PE TIPPET ISLAND

Aici poți discuta cu diferite personaje, care mai de care mai pitoresc. Nu vă temeți de elefantul de lângă zid, e pasnic dacă nu e provocat.

Iepurele care pescuiește undeva în dreapta-jos îți va da o cheie cu ajutorul căreia poți ajunge la bar. În prealabil, dacă ai bani, poți să cumperi inimioare și mana de la magazin, eventual un meca-pinquin.



În fața barului te atacă doi elefanți punk-eri, pentru a-ți lua banii. Îi poți bate sau ocoli, aceștia dând bir cu fugiții. Scăpat de cei doi poți intra liniștit în bar. Aici barmanul îți mărturisește că e foarte nemulțumit de atmosferă și propune un targ: te lasă să treci prin pasajul din subsolul barului, pasaj ce duce către Fortress Island, dacă reușești să încingi atmosfera. Cel mai bun lucru pe care îl ai de făcut e să dai chitara, cântărețului de pe scenă. Odată haosul declanșat, poți coborî în subteranele barului, notând observația barmanului, cum că s-ar putea să mai fie câțiva crabi mutanți prin partea locului. Oricum, cobori hotărât, la capăt te așteaptă

UN BANAL DINO-FLY

În subterane dai mai întâi peste un mutant gelatinos care moare din două bile magice. Urmează acum să omori cei doi crabi giganti care se învârt la suprafața apei. Cu puțină răbdare o faci și pe asta (trage în ei când se află în intrândul dintre cele două platforme). Odată crabii omorâți, folosind aparatul de zburat poți trece lejer în partea cealaltă.

În camera următoare ai de omorât câțiva mutanți, cheia găsindu-se în gaura din podea. Cu ajutorul cheii, deschizi grilajul, sări apoi (atenție la șerpi) și ieși în sfârșit afară. Un frumos dino-fly (un dinozaur zburător adică) te așteaptă pentru a-ți îndeplini toate dorințele (sau aproape toate). Cu acest original mijloc de transport ești gata să mergi...

PE FORTRESS ISLAND

Dai aici peste un iepure dornic să sape un tunel către interiorul fortăreței, asta dacă reușești cumva să dezafectezi teleportoarele. Pentru a face acest lucru trebuie să mergi pe Brundle Island unde se află Centrul de Teleportare. Există însă niște mici probleme. Pentru a trece de poarta principală îți trebuie alte acte (numele tău nu e prea popular printre adepții lui Funfrock) și deasemenea ai nevoie de planurile Centrului pentru a-i afla punctul slab. Pentru a obține toate acestea trebuie să mergi.



ÎN FORTĂREATA DIN PRINCIPAL ISLAND

Întors pe Principal Island, pătrunzi în fortăreață cu ajutorul cartelelor roșie și albastră. Trebuie să scapi de doi elefanți roșii și unul albastru nemaipunând la socoteală și o robo-clonă verde, dintr-ai-



cu aparat de transmisiuni. Folosind eventual un meca-pinguin pentru a rezolva cu unul din elefanții roșii și apoi cu răbdare, reușești să pătrunzi în interiorul fortăreței. Aici ai de înfruntat niște banali soldați. Unul din ei are cheia de la celula în care se află deținutul ce te-a ajutat în procurarea cartelei roșii. Undeva în stânga, într-o celulă, îl întâlnești pe însuși Funfrock, care însă nu stă mult de vorbă ci se teleportează. Dacă eliberezi elefantul din celula vecină, obții cheia de la seiful lui Funfrock. În seif găsești sabia lui Funfrock, o armă extrem de puternică și un mesaj din care reiese că planurile pe care le cauți sunt la arhitectul de pe Citadel Island, fiul vecinului tău.

Ieși din fortăreață pe gura de aerisire din celula din dreapta și ia barca pentru a merge la...

ARHITECTUL DE PE CITADEL ISLAND

Arhitectul e un băiat foarte simpatic. Intrat cu el în casă primești toate informațiile necesare și pe deasupra și actele de care aveai nevoie. Reții deci că punctul slab al Centrului de Teleportare e undeva în stânga, după primul post de gardă. Acolo va trebui să folosești cornul pentru a-ți face drum în interiorul clădirii. Nu uita, îninate de a pleca spre Brundle Island, să iei de pe planșeta arhitectului, actele acestuia, de mare trebuință când vei ajunge cu dinozurul zburător la...

CENTRUL DE TELEPORTĂRI

Cu ajutorul actelor arhitectului, pe care le dai tipului în alb de la poartă, intri nestingherit în incinta centrului. Pentru a ajunge la punctul slab, urcă pe scara din stânga, imediat după postul de mitralieră instalat acolo. Te întâlnești cu un iepure nemulțumit de

neputința sa în a ascunde un anumit semn de pe peretele clădirii. În fața celui semn suni din corn și iată drumul către inima complexului.

Înăuntru, dacă ai keypad-ul, poți intra în camera din dreapta-jos, de unde iei un meca-pinguin. Asta e un lucru opțional și nici nu îți folosește prea mult în cele ce urmează.

Acum e recomandat să folosești sabia furată de la Funfrock. În AGGRESSIVE mode, dacă apeși pe ALT, e o armă foarte eficientă. Singurul inconvenient e că trebuie să te apropii de adversar.

Convingi elefantul roșu de pe platforma din partea de jos să-ți cedeze cheia și ai grijă să anihilezi gardianul îmbrăcat în alb, care e gata să dea alarma. Cu cheia luată de la elefant deschizi grilajul și treci mai departe urmând să înfrunți o robo-clonă roșie. Deschizi apoi ușa din capul scărilor (cheia e în butoi) pătrunzând astfel în camera de control a teleportărilor. Vei fi imediat atacat și nu spera să te descotorosești de adversari atâta timp cât gardianul din față stă cu mâna pe alarmă. Înaintează cu îndrăzneală și cu ajutorul sabiei rezolvi toate problemele, destul de ușor.

Urmează acum o fază frumoasă, în care ceea ce ai de făcut e să distrugi computerul din centrul camerei, precum și butoanele de alarmă din dreptul fiecărui teleportor. Fă toate acestea cu ajutorul sabiei pentru că nu ai mana de pierdut.

Odată computerul și telefoarele făcute bucăți, clădirea e distrusă permițându-ți astfel să ajungi la simpaticul dino-fly. Călare pe acesta te îndrepti în cea mai mare viteză pentru a pătrunde de data asta...

ÎN FORTĂREATA LUI FUNFROCK

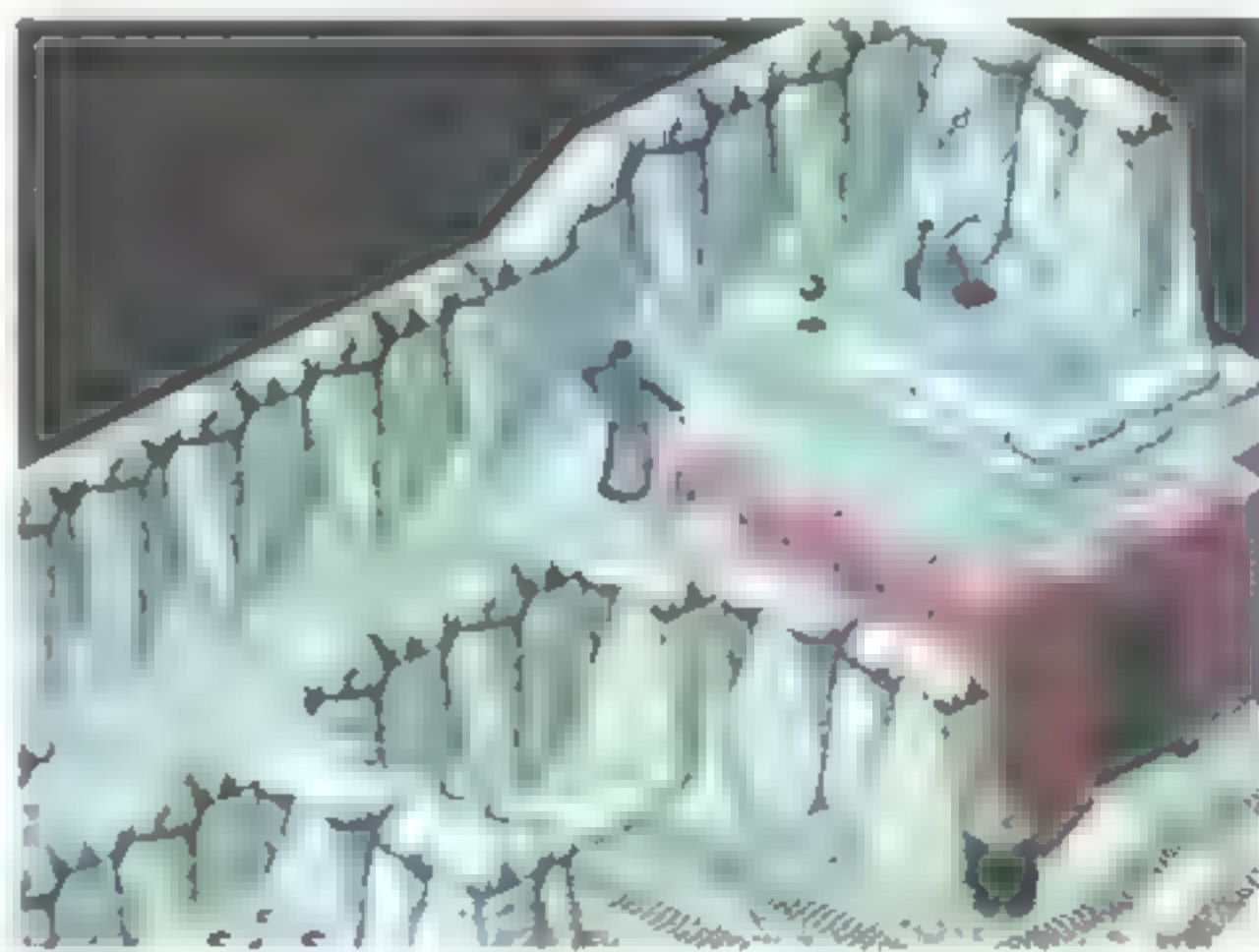
Te aștepti poate ca iepurele care a promis să sape tunelul a și terminat treaba. Nici vorbă, mai întâi va trebui să cureți zona de toată paza lui Funfrock. De mare ajutor în treboara asta îți este sabia furată, care îți permite să te decotorosești destul de repede de blindatul de la poartă.

Când, în sfârșit nu se mai teme de nimic, iepurele catadicsește să sape tunelul promis, tunel în care nu întârzi să pătrunzi. În curând, urmează să-ți eliberezi iubita

După ce treci printre doi vulcani și escaladezi câteva trepte, te trezești față în față cu un mutant grotesc, căruia nu eziți să-i arăți justetea cauzei tale. Poți fie să-l omori cu sabia, fie cu bila magică, depinde de firea fiecăruia.

Scăpat de monstru nu-ți mai rămâne decât să dai de robinetul din cameră pentru a goli piscina și să culegi cheia grilajului din colțul din stânga.

În piscină dai peste două robo-clone cu elice care, la prima vedere, par invincibile. În mod surprinzător de poți decotorosi de amândouă cu ajutorul pumnilor și picioarelor, clonele nefiind nici foarte



periculoase, nici foarte rezistente. Nu ai de ce să te temi de aripioara de rechin care se plimbă prin piscină pe roți, nefiind decât un inofensiv element de decor.

Ieși din bazin pe scara din partea opusă și anihilezi soldatul care păzește celula iubitei tale. Punând mâna pe cheie deschizi plin de vervă ușa spre libertate pentru draga ta și iată-te...

DIN NOU PRIZONIER

Înșelat de clona prietenei tale, te vezi pus în situația de a fi din nou prizonierul lui Funfrock. Din fericire locurile îți sunt familiare, iar metoda de evadare e aceeași

ca la început. Nu încerca să cobori în celula vecină pentru a cerceta mai de aproape forma așezată pe pat. Nu e decât o incompletă clonă de-a ta, care însă nu va ezita să-și dovedească superioritatea în luptă.

În camera de după grilaj întâlnești clona de mai devreme a iubitei tale. După ce acționezi în consecință, iei cheia pe care o are asupra-i și deschizi ușa din dreapta. Această ușă duce la dulapul în care se află conținutul inventarului tău.

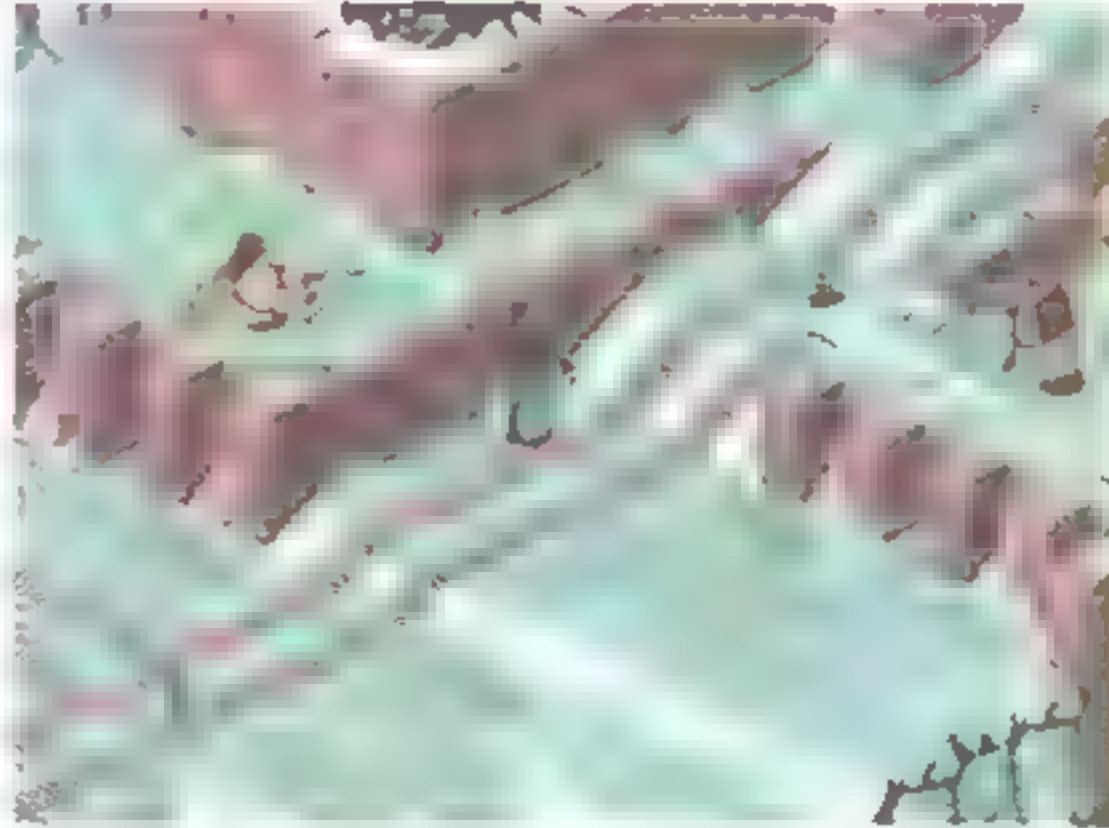
Dechizând încă o ușă pătrunzi într-o cameră destinată fabricării clonelor. Nu te uita nici în stânga, nici în dreapta ci mergi tot înainte până la semnul încrustat de pe zid. Un suflat în corn și iată în sfârșit și ultima din cele trei pietre pomenite în profetie. Această ultimă piatră îți dezvăluie locul în care se află puțul lui Sindell.

Pentru a ieși din cameră folosește flaconul cu apă luată din Clear Water Lake. Ieșit afară din fortăreața acum distrusă ia-o în sus, trecând peste ruinele fortăreței. Ai ajuns...

PE ȘANTIER

Funfrock nu stă degeaba și a pus la muncă o întregă armată de muncitori și buldozere. Nu încerca să te lupți cu muncitorii, mânuiesc cazmalele foarte eficient și sunt și destul de numeroși. Va trebui să-l omori totuși pe primul întâlnit pentru a lua cheia de la grilaj. Nu cred că era nevoie să-ți mai spun, nu face pe viteazul în fața unui buldozer.

Fugind așadar tot la deal, ajungi la un moment dat la un buldozer care stă degeaba. Ceva mai la vale se află un elefant în verde, care îți va da cheia acestuia. Suit în



și primul buldozer. Te afli acum în fața unui utilaj pe care nu ai pe unde să-l ocolești. Poanta e să-l aștepti să se ducă spre dreapta și apoi să vii spre el pe drum ținându-te pe lângă marginea din dreapta ta. Rutina sa de căutare îl împinge orbește spre tine și îl face să cadă un nivel mai jos, reducându-l astfel la un simplu obiect din peisaj.

Încă un ecran în dreapta, încă un muncitor dat dispărut și pui mâna și pe ultima cheie din joc. Cobori acum spre stânga și pătrunzi spre următoarea zonă, eliminând în prealabil muncitorul din fața grilajului. Ești foarte aproape de...

PUȚUL LUI SENDELL

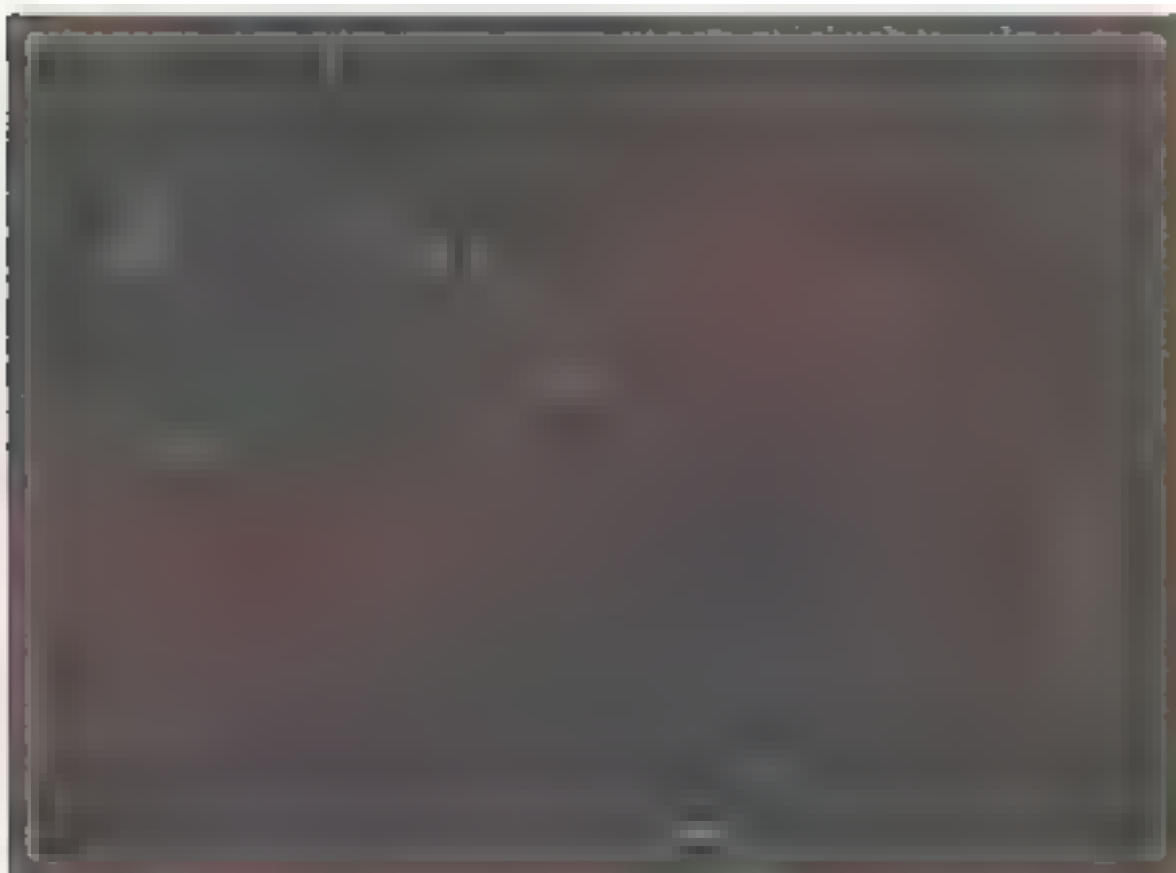
Te afli la poalele unui fel de stâncă păzită de doi muncitori care trag îndrăcit. Pentru ca proiectilele lor să treacă peste tine folosește-te de modul DISCRET. Cu răbdare îi elimini pe amândoi fără mari probleme. Escaladează acum stânca folosindu-te de creștăturile din ea și ajungi pe o platformă pe care se află Funfrock și iubita ta (cea adevărată de data asta).

Folosind chiar sabia lui (bila e ineficientă), reușești să-l arunci în apă pe Funfrock și eliberându-ți prietena pătrunzi

în adâncurile puțului lui Sendell. Evident, pentru a sparge placa încrustată folosești din nou cornul. Pe fundul puțului, tocmai când ești pe cale să spui HOP, apare din nou Dr. Funfrock. Aici nu contează dacă ai sau nu un trifoi, în caz că pierzi lupta apare binecunoscutul mesaj 3D: GAME OVER. Revenind la salvarea pe care jocul o face tocmai la intrarea în ecran, reușești până la urmă să-l învigi (definitiv) pe Funfrock și să

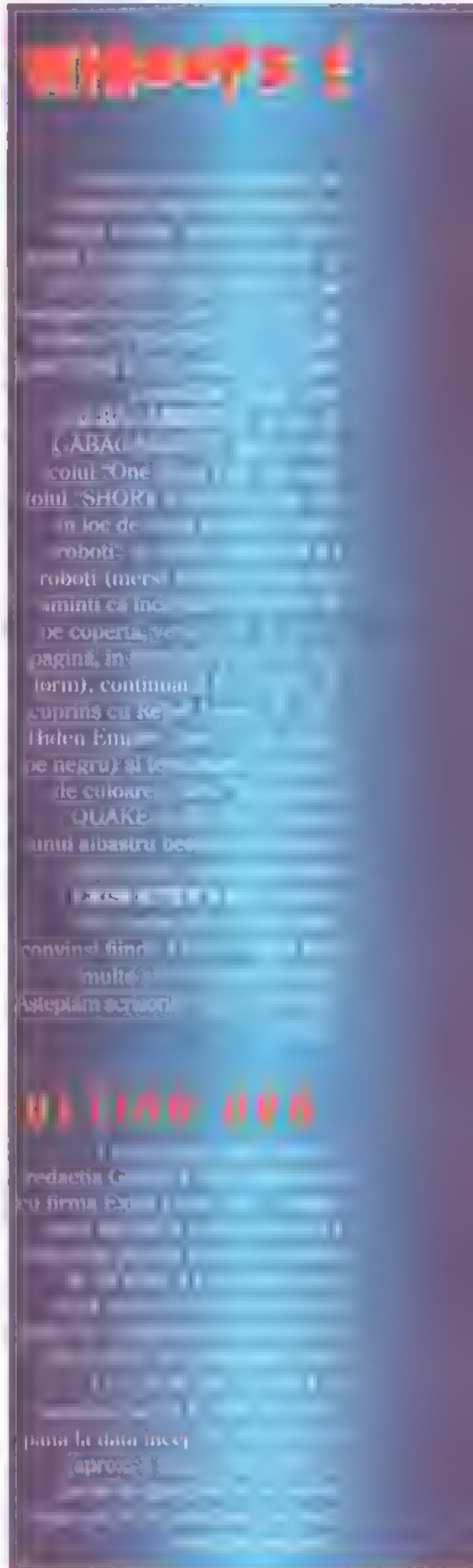
pătrunzi urmat de prietena ta pe poarta din dreapta pentru a duce la capăt profetia. Acesta este....

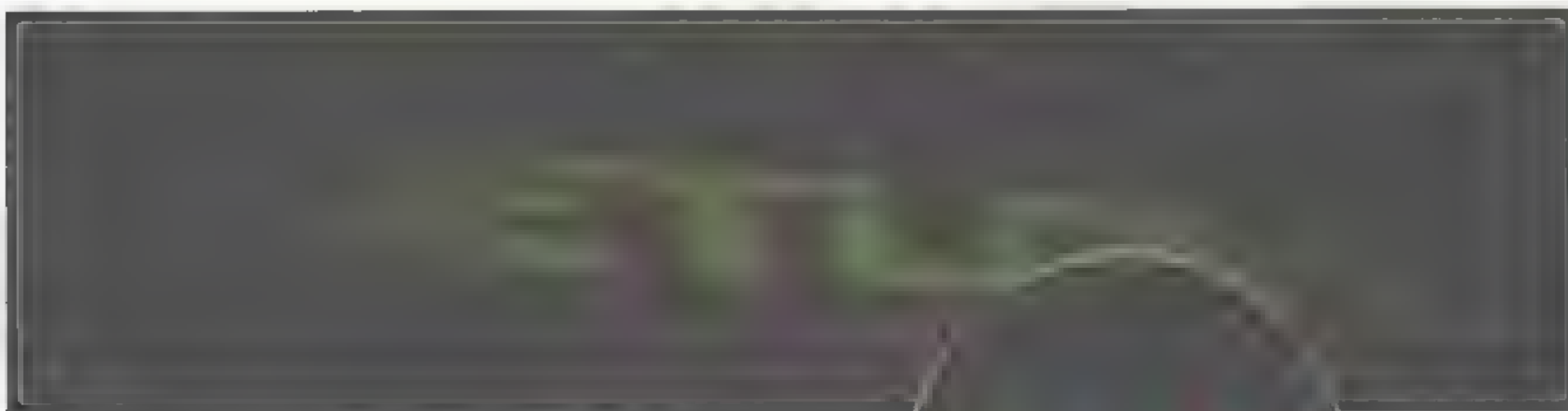
FINALUL



mașinărie, ești dus automat la vale și trecut peste barajul de bolovani ce împiedica accesul spre o parte a insulei.

Urmează abcum o bucată destul de săcăitoare. Pe scurt, fugi în zig-zag la deal evitând cu grijă tirul muncitorului din colț





În viitor, datorită unei arme dezvoltată și experimentată în secret, o planetă suferă un dezastru ecologic ce duce la schimbarea radicală a climei. Mai târziu, după câțiva ani de potop necurmat,

relieful e mult diferit,

mult mai monot-

on, continen-

tele sunt

înlocuite de

un IMENS

ocean

Statisticile

sunt

uluitoare: 98%

din populație nu

mai este, iar cei

care au reușit să

supraviețuiască acestei ciudate „selecții naturale” în colonii subacvatice, sunt într-adevăr cei mai buni

Colonile devin

ascunzători ide-

ale pentru

toți cei

urmăriți

de lege

Numele

de odin-

ioară este

dat uitării,

Terra

devine astfel

WETLANDS

Un arcade și

nimic mai mult, iată ceea

ce este Wetlands, apărut în primăvara

1996 de sub tiparul alianței,

NWComputing-Hypnotix. E drept, un

arcade demn de 1996, un arcade ce total-

izează peste 500 de MB, realizat profes-

sional

Asta se vede încă de la primele secvențe animate din prezentare. Animația

este foarte fluidă. E drept, grafica nu e

făcută în timp real, fiind lucrată dinainte,

dar e mult mai plăcut de urmărit decât o

animație filmată de genul celei din Daedalus

Encounter sau Critical Path.

Jocul e structurat pe misiuni, grupate pe 7 mari zone de conflict. Misiunile din cadrul unei zone, cu excepția ultimei, se pot juca în orice ordine și de oricâte ori (pentru scor, eventual) Pe măsură ce o misiune a fost îndeplinită, este adăugată unei liste pentru a putea fi jucată mai târziu.

Deși majoritatea luptelor se dau sub apă, există și misiuni „de interior” sau în spațiu. Conduci nave spațiale, submarine, o motocicletă anti-G, ba chiar și un metrou blindat. Fără a mai pune la socoteală misiunile în care îți croiești drum deplasându-te pe propriile picioare

Interfața de joc este foarte asemănătoare cu cea din Rebel Assault sau Cyberia (faza de zbor)

Nava în care te afli parcurge un

traseu prestabilit, iar tu misti

numai ținta, trăgând în tot

ce pare ostil. Din când

în când, la unele

misiuni, ți se oferă

posibilitatea de a

alege între câteva

direcții de urmat, lucru

care mai sporește un pic

difficultatea. Fiecare luptă

are anumite obiective ce

trebuie îndeplinite. Pentru

aceste obiective există un con-

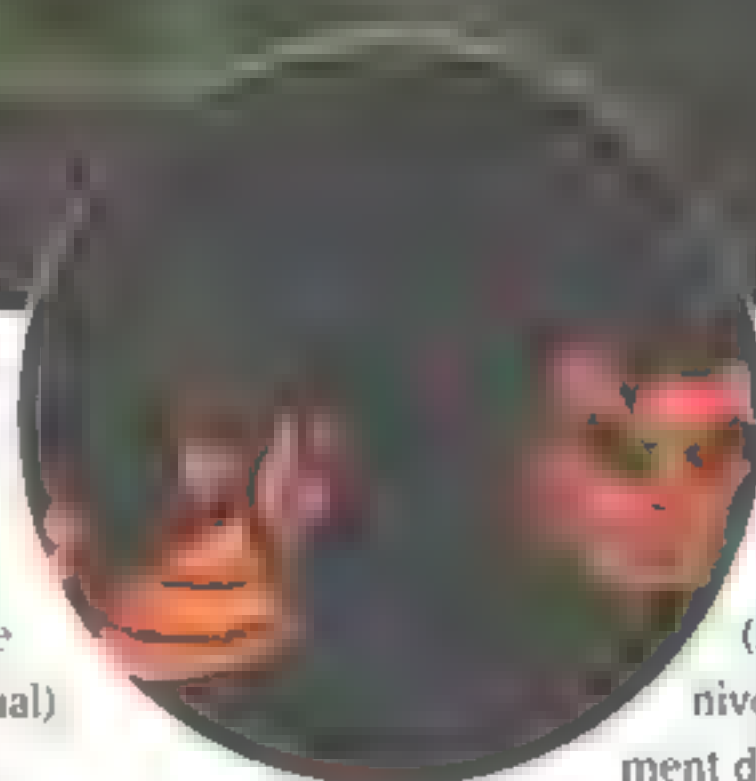
tor ce arată cât de aproape ești

de victorie sau înfrângere

Exploziile (sub apă), navele inamice,

peisajul, sunetele, toate sunt excelent

îmbinate astfel încât atmosfera este cred-



ibilă. Nivelul de dificultate e

destul de ridicat.

Există o misiune

(asemănătoare cu

nivelul 2 de antrena-

ment din Rebel Assault I)

care este pur și simplu imposibilă.

O metodă mai necinstită de a trece, este

să umblăți un pic prin salvare și să o

puneți ca fiind efectuată. Mai sunt unele

misiuni ce necesită o apăsare pe butonul

TURBO al calculatorului, pentru a putea

face față valului de inamici

Sistemul minim pe care rulează este

un 486 DX /33 8M, și

drept să vă spun,

la ultima mis-

iune o să

fie al

naibii de

greu pen-

tru cei cu

15, care

nu au

opțiune de

TURBO

Ca un total al

celor spuse mai sus,

WETLANDS este un joc bun și un

arcade... excelent. Îi lipsește cei drept

profundimea, însă pentru cei dornici de

jocuri de acțiune și cărora nu le e frică de

apă, poate fi o opțiune cât se poate de

potrivită.



95%
55%
40%
85%

STĂNDI PE VINCE...

O puzderie de jocuri și-au făcut apariția în ultima vreme. Multe dintre ele, în ciuda faptului că s-au lăsat așteptate, n-au reușit să se ridice la nivelul promis (Stonekeep, Rise of the Robots 2), pe când altele ne-au surprins prin bruscă apariție și prin calitate (C&C Covert Ops., Descent II).

Ok. Dar altele sunt... pe vine

DUNGEON Keeper

Inițial jocul trebuia să apară la sfârșitul lunii iunie... anul trecut. În decembrie ar fi putut să iasă pe piață, învațând de la Bullfrog, în ciuda sărbătorilor, l-au mai amânat puțin, până în martie. În martie le-au mai venit niste idei și astfel, nu-i gata nici acum. S-a

zis: „Puteam să facem un joc bun, dar Bullfrog-ul nu face jocurile doar bune (mai ales Peter Molineaux) ci, bestiale” Dungeon Keeper, dacă mai trebuie să vă amintesc, se anunță ca unul dintre cele mai ciudate combinații de role-play, strategie, 1st person, 3rd person game. Toate revistele vuiesc (se vede nu?) și este alături de QUAKE, unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului. Poate pe 31 mai.

QUAKE

Tot în mai este așteptată și mult discutată producție id. O versiune demo, fără monștri, a început să circule. Cine a prins-o, a avut grijă să rămână uimit. Chiar fără monștri, când vezi cum se reflectă lumina din pușcă, texturile, când tragi de sub apă și când îl împrăștii pe colegul din multiplayer cu o armă cât jumătate din corpul propriu, nu se poate să rămâi decât extaziat. id a lansat o replică ce pare că a plăcut mai multor producători, semn că și o însușesc din ce în ce mai mulți. ..O

să fie gata, când îl terminăm”. Nu putem deci, pune bază pe datele oficiale în acest domeniu. QUAKE va fi, cu siguranță, singurul joc capabil să înlocuiască DOOM-ul în ierarhia capodoperelor. Nu sariți, vă rog, cu argumente de genul: „Aaa, da' ce, Rott-ul, Descent-ul, Dark Forces-ul, Duke3D-ul, sau mai știu eu care, e mai bun. NU CONFUNDAȚI! N-aș vrea să vă aduc argumente, să vă explic ce e una și ce e alta etc. V-aș întreba numai dacă vă aduceți aminte de câteva cuvinte ca: godmode, death-match, wad, frag, „iddqd”

DIGITAL PRO

PC - MULTIMEDIA - COMMUNICATIONS

Sos. MIHAI BRAVU NR.7, P37-P37A, sect.2, Bucuresti
Tel. (01) 642 04 92
Tel./Fax (01) 250 30 78
E-mail: office@digipro.ro

fiabile, calculatoare

Importator direct

de componente PC

Imprimante

Integrant de rețele, soluții

hardware-software, sisteme

de gestiune, coduri de bare,

aplicații software

personalizate, servicii

informatice complexe.

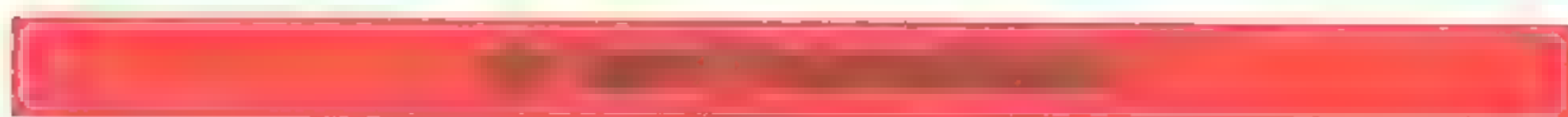
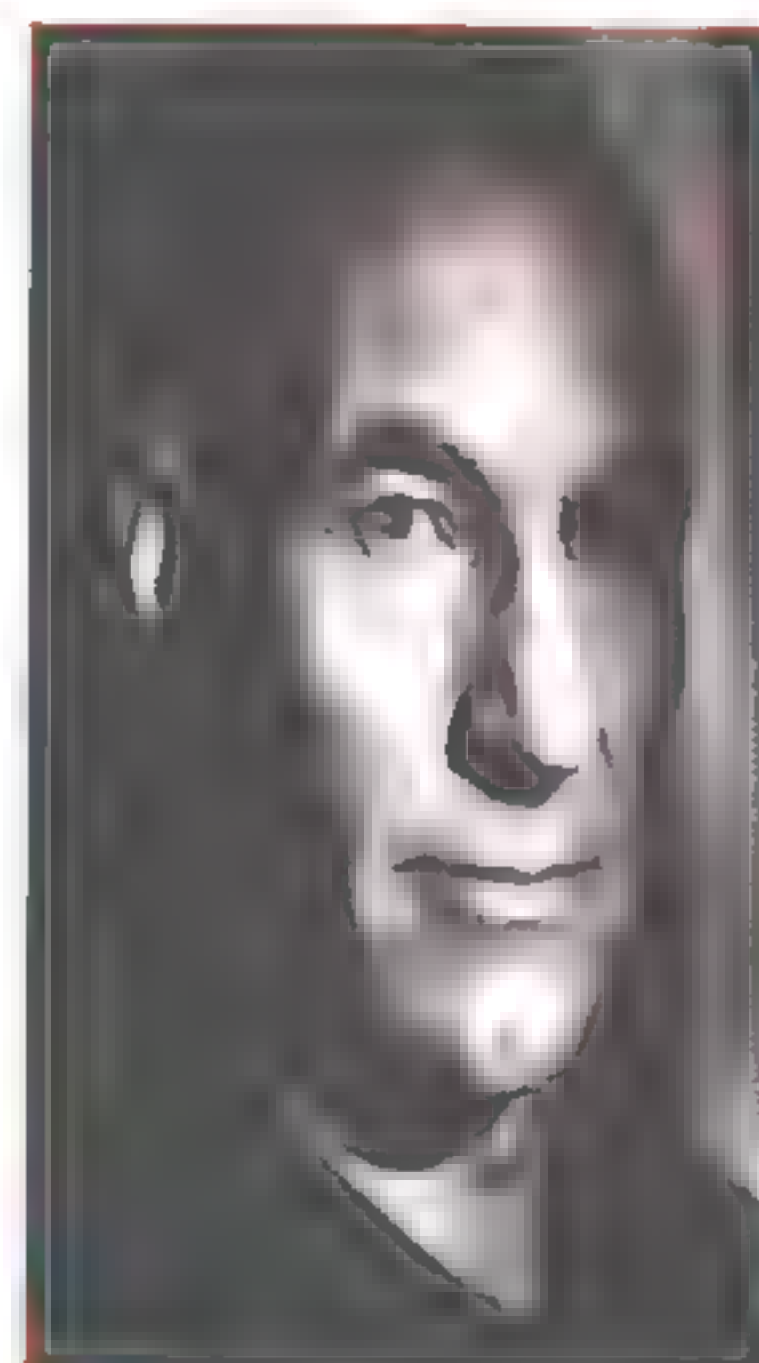
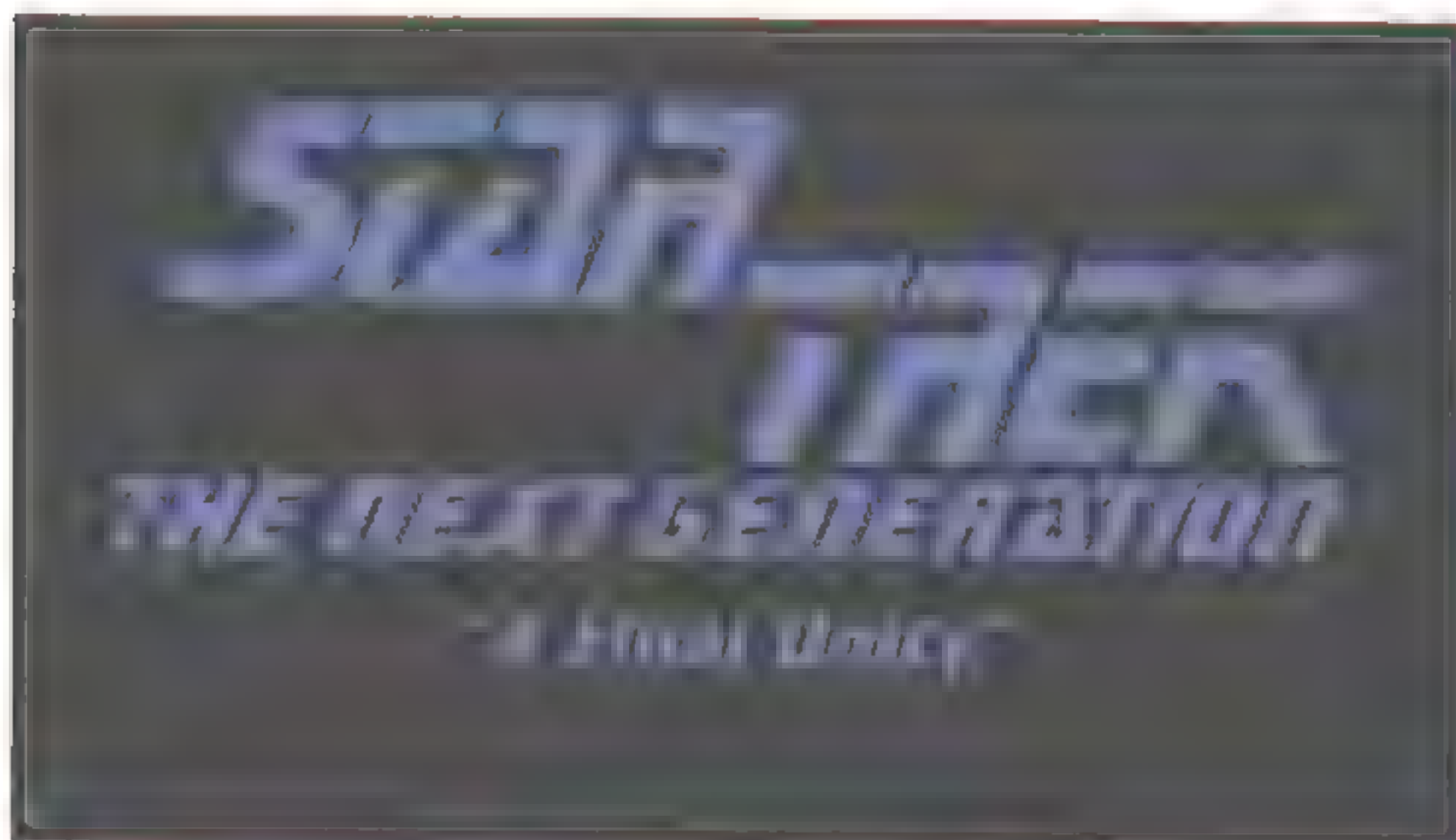
Va așteptăm la

Stand 548

CENF '96



POWER COLLECTION



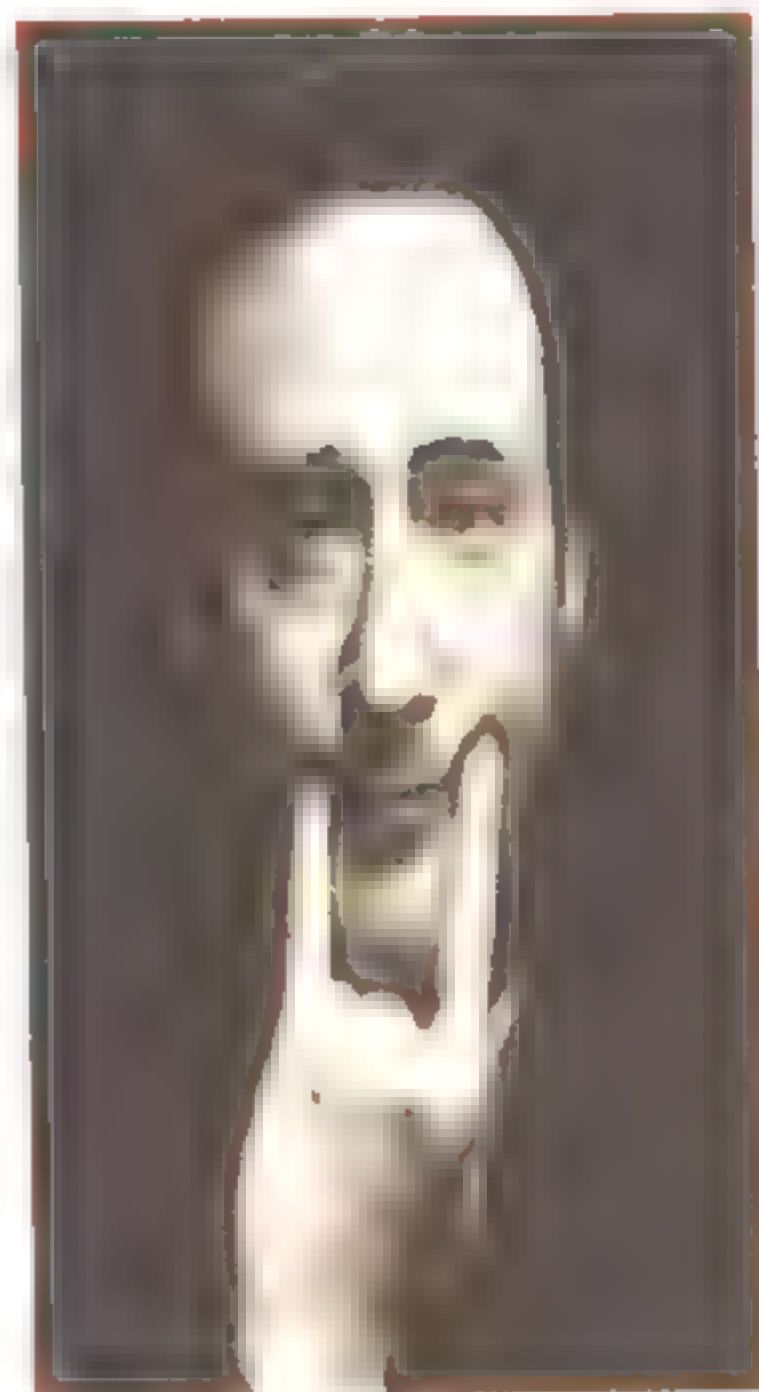
POWER COLLECTION

"25th Anniversary" și "Judgement Rites" produse de INTERPLAY, au fost primele jocuri "adventure" în care fanii Star Trek se simteau - pe bună dreptate - ca la ei acasă. După apariția pe ecrane a noii serii, firma Spectrum Holobyte a preluat inițiativa realizând "A Final Unity", joc care merită toată lauda pentru felul în care respectă ambianța cu care ne-a obișnuit filmul. Din păcate, suma care trebuia plătită pentru a putea filma actorii reali a fost prea mare (doar pentru partea audio Patrick Stewart a primit zilnic 22.500 \$), așa că Spectrum Holobyte a trebuit să muncească din greu pentru a realiza portretele respective.

Nu am explicat totul în detaliu deoarece suntem limitați de ceea ce căpitanul Picard numește "SPACE, THE FINAL FRONTIER...".

Sfaturi:

- analizează cu tricorderul toate obiectele pe care le întâlnești (la întoarcerea pe navă vei obține date vitale - în caz că scapi un detaliu ai toate șansele să nu poți termina jocul)
- folosește fiecare membru al echipei, pentru că părerile și ideile sale îți pot fi de folos (poți face excepție în cazul Troi care, la fel ca în film, nu numai că nu este utilă la nimic, dar te mai și încurcă ;-))
- fi pasiv dar nu exag. ra, în momentele în care e clar că trebuie, respectă forța tăriei te ferim pe poziții și asumă-ți riscuri, sau altfel spus: "Lock phasers 10 percent power. FIRE!"



Totul începe cu o scurtă prezentare a situației care sună cam așa: o navă de dimensiuni reduse fuge de pe Garid, echipajul său cerând azil în spațiul Federației. Pentru a turna "drenalina" în momentul în care Picard își frământă capul cu problema în cauză, un „War Bird” aparținând tot garidienilor se face vizibil și îl somează pe acesta să nu se amestece în problemele lor interne. Dorind să creeze ambianța filmului, dar și a-i da gata pe fani, autorii introduc în acest moment filmulețul cu "space, the final frontier.", genericul și distribuția.

La început trebuie să îți salvezi pe cei din navetă, lucru destul de ușor dacă te arăți ferm față de cpt. Pentara (vezi idei generale). De la T'Bak afli situația de pe Garid, de cele două clase sociale (Patricians și Plebeians) și de un arheolog vulcanian pe nume Shanok care ar putea să-ți ajute să găsească al 5-lea scroll. Găsirea acestui document este vitală, deoarece se presupune că el conține drepturile clasei din urmă, care fusese cam exploatată în ultimul timp de către Patricienți, așa că porcește spre HORST III. Pe la jumătatea drumului primești un S.O.S. din partea bazei orbitale Mertens, deci schimbi cursul spre Cymkoe IV.

CYMKOE IV

Aici, afli că bareții se ocupau cu studiul unor surse experimentale de energie, înainte de a fi atacați de o navă neidentificabilă, atac ce a destabilizat "containment field-u'n'stuff" (știți și voi povestile lui LaForja...)

În interiorul bazei salvează femeia rănită, teleportând cablul care o imobilizează (după ce l-ai tăiat în prealabil); de la aceasta vei afla codul necesar la consola din Administration. Studiază obiectul din Engi-neering: vei afla - cel puțin așa e de părere tricorderul - că este "praf stelar" în greutate de 149kg. Noroc cu Geordi care își dă seama că ceva e putred în En-gineering și mai analizează o dată obiectul care se dovedește a fi în posesia unui înveliş capabil să păcălească senzorii; la această a doua încercare datele obținute sunt parcă mai aproape de adevăr - cel puțin greutatea 15255kg min. După ce scapi de intrus oprește "curen-

tal" de la grupul 3 sta-de vorbire cu Dr. Crichton și realizezi un tur de forță cu Geordi instalând un "phase inverter" și un "wave reduction inverter" în punctul de obiect al bazelor salvată, nu-ți rămâne decât să aduni mulțumirile de rigoare și să te îndrepti din nou spre Horst 3.

HORST 3

Vorbeste cu Shanok și așteaptă în zonă, până primești mesajul amiralului Reddreck. Acesta te roagă să te îndrepti spre MORASSIA pentru a da de urma Dr. Vi Hyunh Loertsch, o exobiologă care era dată cam dispărută.

MORASSIA

Vorbeste cu maimuța șef, mergi în laborator eulege sondele și analizează cele 3 cadavre de animale. Vorbeste cu tracker Melis, maimuța consultant Lydia, încearcă să rezolvi mirbările apărute în urma analizei animalelor susmenționate. Mergi în cele trei habitate și folosește sondele de mai multe ori - trebuie să obții și să analizezi 4 tuburi albastre, 4 verzi și 3 roșii. Confruntă-l pe Lydia; după fuga acestuia apelează la proaspăt sal-



POWER COLLECTION



FRIGIS

Coboară pe planetă cu Picard și vorbește din nou cu Laraq. Acesta îți spune despre "Unity Device" - lămurind cu această ocazie titlul jocului - îți dă un cristal și un rod programabil. Întors pe navă așteaptă ca datele aflate pe cristal să fie descifrate după care stabilește o traiectorie către Horst 3 pentru a sta de vorbă cu Shanok.

HORST 3

Odată ajuns, constăți că Shanok nu este de găsit decât în mesajul pe care l-a lasat înregistrat. Folosește rod-ul pentru a activa panoul, după care folosește tricorderul pe hartă și pe toate instrumentele din camera vecină. După ce ai terminat întoarce-te pe navă și așteaptă până când computerul calculează poziția planetei Allanon.

ALLANOR

Înregistră tot ce poți cu tricorderul (planul de zbor este cel mai important). Nu te atinge încă de drona care zace în apropiere. Setează tricorderul la capacitatea maximă și topeste cele trei ... "dude" care prin bucatăria grădă. Folosește rod-ul pe panoul de control din camera vecină și încercă toate opțiunile. Mergi la fereastră, privește cu ochiul în timp ce drona mare o oprește pe cea mică și proiectează tricorderul pentru a putea face același lucru. În acest fel ai primită camera și intră în posesia inabitivelor logice care stau în fața intrării în drona de care vorbeam mai devreme. Trezită brusc la realitate, drona nu sare în sus să te mulțumească ci îți pune fața în față și îți oferă predați frumoși armele din dotare ori ... (se remarcă în schimb prima oară de cenușă de pe jos). Șocat de surpriză și lipsa de recunoștință a respectivului aparat pui tricorderul în funcție și îl trimiți la culcare. În sala în care ai văzut cele două drone, găsești o fontă metalică și o agrafă de birou (poți folosi pe "door circuits" fonta și pentru a extrage un rod înțepănit - agrafă, cu toate acestea utilitatea lor *RFAI A* fiind îndoițnică, la fel ca și cea a câtorva obiecte găsite la baza Mertens). În fața ușii în formă de inel analizează dispozitivul cu

EPSILON VI

Vorbește cu membrii echipajului, după care pune-l pe T'Bak să recite ceva din Lawgiver (cel care pusese în zeile soarelui de pe Gand, tot el fiind autorul celor 5 scroll-uri). Vorbește cu Laraq, pentru a afla că cel de-al 5-lea scroll nu este de găsit (reține că știe limba chodak). De la conducătorii vâselor fracțiuni află că gruparea "Seekers" are cam 1000 de componente vitale în exercițiul ritualurilor lor. Aelont îți spune despre Aelont - șeful lor, dispărut cu o lună în urmă în spațiul ușu numite "Door of Enlightenment". Pentru a deschide ușa trebuie să faci pe navul, la orice întrebare pe care ți-o pune panoul trebuie să răspunzi cu "nu știu", "nu am suficiente date", "habar n-am" ... După ce-l eliberezi pe Aelont ia din seif un "device" în formă de Y, un "golden ring" și un "staff" care arată ca o baghetă cu o bilă la capăt. În schimbul primelor două obiecte Stamblyr îți mai dă 2 plante cântătoare. Folosește planta care cântă "travelling music" pentru a activa teleportorul oferit de Madia în schimbul baghetei sale. Ajută-te de plantele cântătoare pentru a ajunge la nișa din partea opusă a camerei, după care folosește talismanul care rezonază la 3000 KHz (seamănă cu un ou albastru). După ce recuperezi scroll-ul, te întorci la navă rezolvi cu Pentara și mergi la Goldur 543.

GOLDUR 543

Aici trebuie să protejezi releul de comunicație de navele romulane. Pe parcurs vei sta de vorbă cu un comandant romulan și cu unul klingonian - discuția cu acesta din urmă în ceea ce privește tratamentul prizonierilor fiind chiar amuzantă. După ce primești mesajul de la comandamentul flotei stelare te îndrepti spre Frigis.



POWER COLLECTION

dat și "controalele usii". Inhibitorul logic folosit pe mecanismul care comandă ușa îți permite să oprești drona cu tricorderul și să treci nestingherit pe ușă. Activează panoul cu ajutorul rod-ului și dă drumul la stația de încărcare și la curent, pentru a scăpa de robotul care blochează drumul. Folosește fazele pe stația de încărcare când aceasta a rămas cu o singură unitate de energie (ai oprit curentul, nu-i așa?). Stai de vorbă cu șeful chodak, dar nu fă greșala de a-i spune adevăratele intenții (replicile lui Picard: archaeological / we seek only knowledge / tell me more / we have NOT found / we have an expertise in / no need to trouble yourselves / we can look after ourselves). Pentru a acționa corect teleportorul trebuie să apeși pe butonul cel mai de jos din șirul vertical și pe cel mai din stânga din șirul orizontal, după care folosește temporizatorul teleportorului și alătură-te celorlalți. În camera cu sistemul de alarmă analizează senzorii și încearcă să tragi în ei. Folosirea tricorderului asupra senzorilor dă următoarele rezultate: Carlstrom: 750Å, Picard: 735Å, LaForge: 737Å iar Data: 737... virgulă 32Å. Diferența? Încearcă cu numerele întregi și vei vedea. La obelisc analizează tot, folosește rod-ul pentru a activa panoul, și tricorderul pe harta 45-NX-D (de remarcat faptul că hăietu nu daduseră un speedisk cam de mult, asta ca să nu mai vorbim de faptul că probabil foloseau tehnologie MFM - zgomotul pe care îl face când accesează ceva fiind de neconfundat). După plecarea alienilor arca înapoi scârle revine procedura de dezactivare a senzorilor (la teleportor apeși pe butonul din mijloc din șirul vertical și pe cel din mijloc al șirului orizontal) și întoarce-te la navă. Dacă ai reușit să folosești tricorderul harta 45-NX-D, planul de zbor și harta secretă, atunci Horst 3 computerul ar trebui să găsească în scurt timp poziția actuală a "Unity Device" ukat. Pe drum s-ar putea să întâlnești 2 nave pe care le poți transforma în "space debris" relativ ușor.

UNITY DEVICE

Discuta cu Pentara și evită să tragi în nava chodak. Într-o clipă ai coborât din nava care nu merge decât cu trei persoane stabilește o alianță cu Pentara. La artefactul de la Picard, în viitor fără a te deconspira față de ceilalți doi. Întâlnirea de început a jocului aliază-te cu Pentara pentru a-l ține pe crevet (nu mai știu cum să-i zic). În momentul în care acesta e gata să cedeze, fi generos și lasă-l în viață, pentru a beneficia de jumătățile sale de disc, care, folosite împreună cu ale tale și ale lui Pentara pot opri câmpul de forță. Folosește artefactul pentru a ajunge la chera care deschide ușa finală. Eliberează animalul care hibernează, asculta ce au de zis ceilalți doi (nu-i luat și pe ei, nu-i așa?) apoi răspunde-i acestuia. La "Unity Device" sunteți felicitat: toți trei văși dovedit indivizi stas ai speciei de care aparțineți așa că dispozitivul este al vostru. Dar



GAME OVER



filmul nu se termină aici: dispozitivul detectează apropierea unei armate de invazie aparținând Borgilor, și cere celor trei să aleagă o acțiune din două posibile. Deoarece Pentara și chodak-ul aleg fiecare altceva, este clar că lui Picard îi revine rolul hotărâtor. Având de ales între a distruge rasa Borg, sau doar armata lor de invazie căpitanul nostru alege... ei bine, ați ghicit: să lase în pace pe sărmanii Borgi, că la o adică mai rău decât asimilarea Federației, a Garidienilor și a Chodak-ilor... Data tot nu puteau face nimic și el de asemenea răspuns, dar s-au decis să se mulțumească și cere ajutor. Exasperat de atitudine și neajutorare a lui Picard față de planurile sale ticăloase, chodak-ul, care începuse între timp să cam aibă muștră de conștiință, îți oferă prompt serviciile, pentru a servi pe post de ancoră în fața temporală locală. Filmul care urmează este plin de suspans dar în final totul se termină cu bine.

Pe scurt, dacă tot m-ai lămurit până aici, și t-ai jertit pe Borgi, o să vă spun că *Power Collection* e o poveste Star Trek moderna.

Picard: "LaForge, încercările tale de a găsi un punct slab al Borgilor au dat rezultate?" Data ai reușit să accesezi magistrala lor?"

Geordi: "Da capitane, răspunsul l-am găsit căutând prin arhivele secolului XX referitoare la calculatoare." Geordi apasă pe o tastă și un logo apare pe monitor.

Riker: murat "Ce dracu' e un 'Microsoft'?"

Data se întoarce: "Permitați-mi să vă lămuresc. Vom trimite acest program (trebuie să fi avut vreun motiv să-i zică 'Windows') prin magistrala Borgilor. Odată ajuns în unitatea lor centrală, va începe să consume resursele sistemului într-un ritm de neoprit."

Picard: "Dar Borgii se pot adapta. Nu-și vor modifica configurațiile pentru a mări capacitatea de înmagazinare?"

Data: "Așa este căpitane. Dar când 'Windows' detectează asta, crează o nouă versiune a sa numită 'upgrade'. Utilizarea resurselor crește exponențial cu fiecare iterație, iar Borgii nu vor fi în stare să se adapteze suficient de repede. În final toată capacitatea lor de procesare va fi depășită și nimic nu va mai fi disponibil pentru utilizarea în condiții normale."

Picard: "Excellent. Asta e chiar mai bună decât cea cu 'figura geometrică imposibilă'."

15 minute mai târziu...

Data: "Căpitane, am reușit să instalăm 'Windows' pe unitatea lor centrală și, după cum era de așteptat a consumat imediat 85% din resurse. Cu toate acestea nu avem nici o confirmare a așteptatului 'upgrade'."

Geordi: "Scanerile noastre au detectat o creștere a capacității

POWER COLLECTION



de procesare și stocare a Borgilor, dar nu avem nici o veste despre un 'upgrade' care să compenseze aceasta."

Picard: "Data verifică din nou înregistrările și vezi dacă am omis ceva."

Data: "Cred că am găsit ce anume a provocat nefuncționarea 'upgrade-ului'. Se pare că Borgii au omis o parte din date deoarece nu și-au trimis cererile de înregistrare la timp."

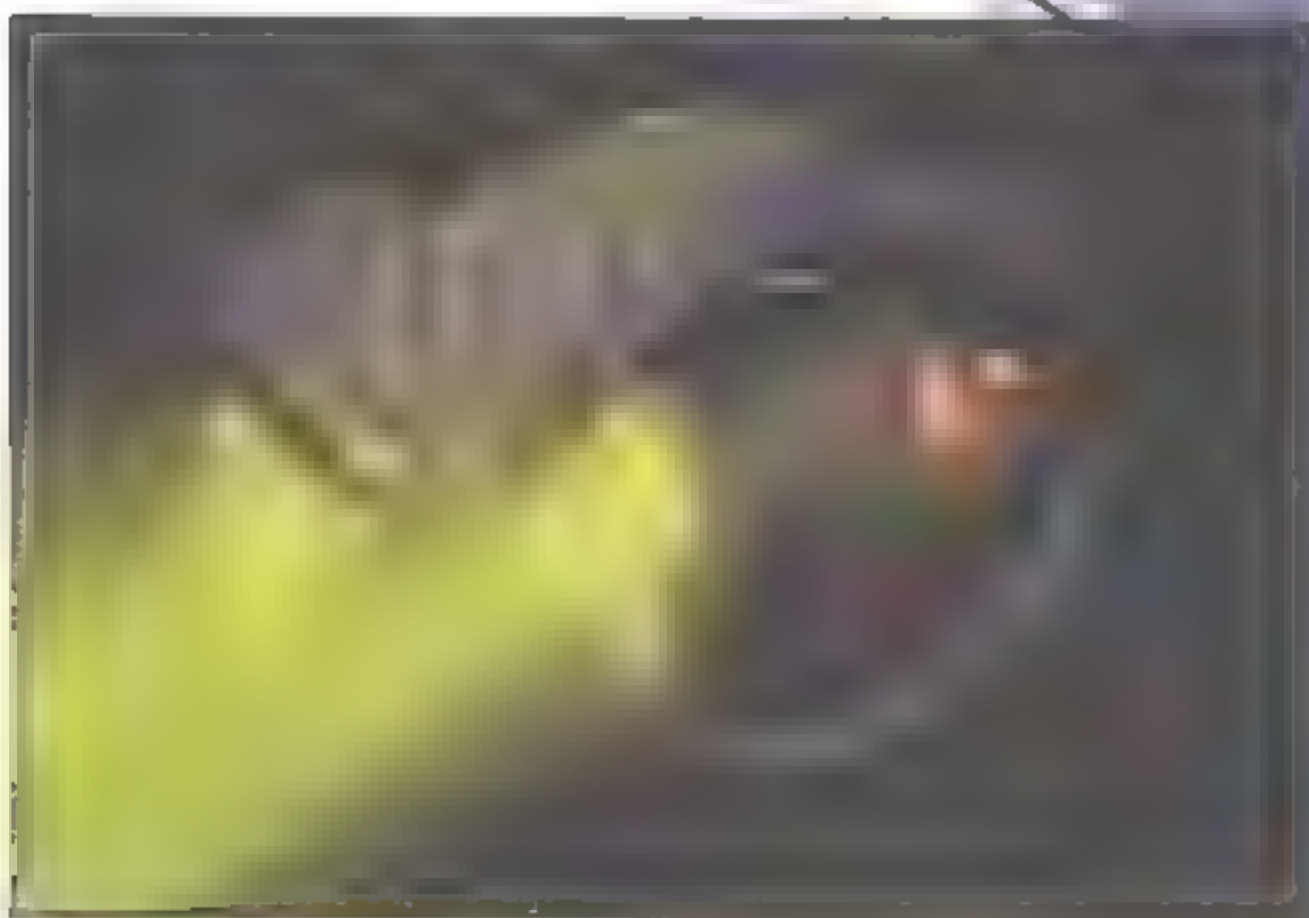
Riker: "Căpitane nu mai avem de ales. Începe procedura de urgență 3B."

Geordi, entuziasmat: "Așteptati! Capacitatea de procesare a scăzut brusc la 0%!"

Picard: "Data, ce spun scanerile?"

Data: "Se pare că Borgii tot mai au descoperit că sistemul nostru 'Windows-ul' numită 'Solitaire' are o capacitate de procesare."

Picard: "Propun să așteptăm să vedem cât timp le va dura."



capacitățile acest 'Solitaire'

Riker: "Geordi, care mai este situația cu Borgii?"

Geordi: "După cum era de așteptat, au încercat să modifice arhitecturile pentru a compensa cererile tot mai mari de CPU și spațiu, dar, de fiecare dată când reușesc să-și mărească resursele, o sondă programată de mine le trimite mai multe componente 'Windows' din ceva numit 'Microsoft Fun-Pack'."

Picard: "Cât timp am câștigat cu asta?"

Data: "Timpul actual de reacție al Borgilor îmi permite să estimez că aceștia vor fi ocupați minimum 6 ore."

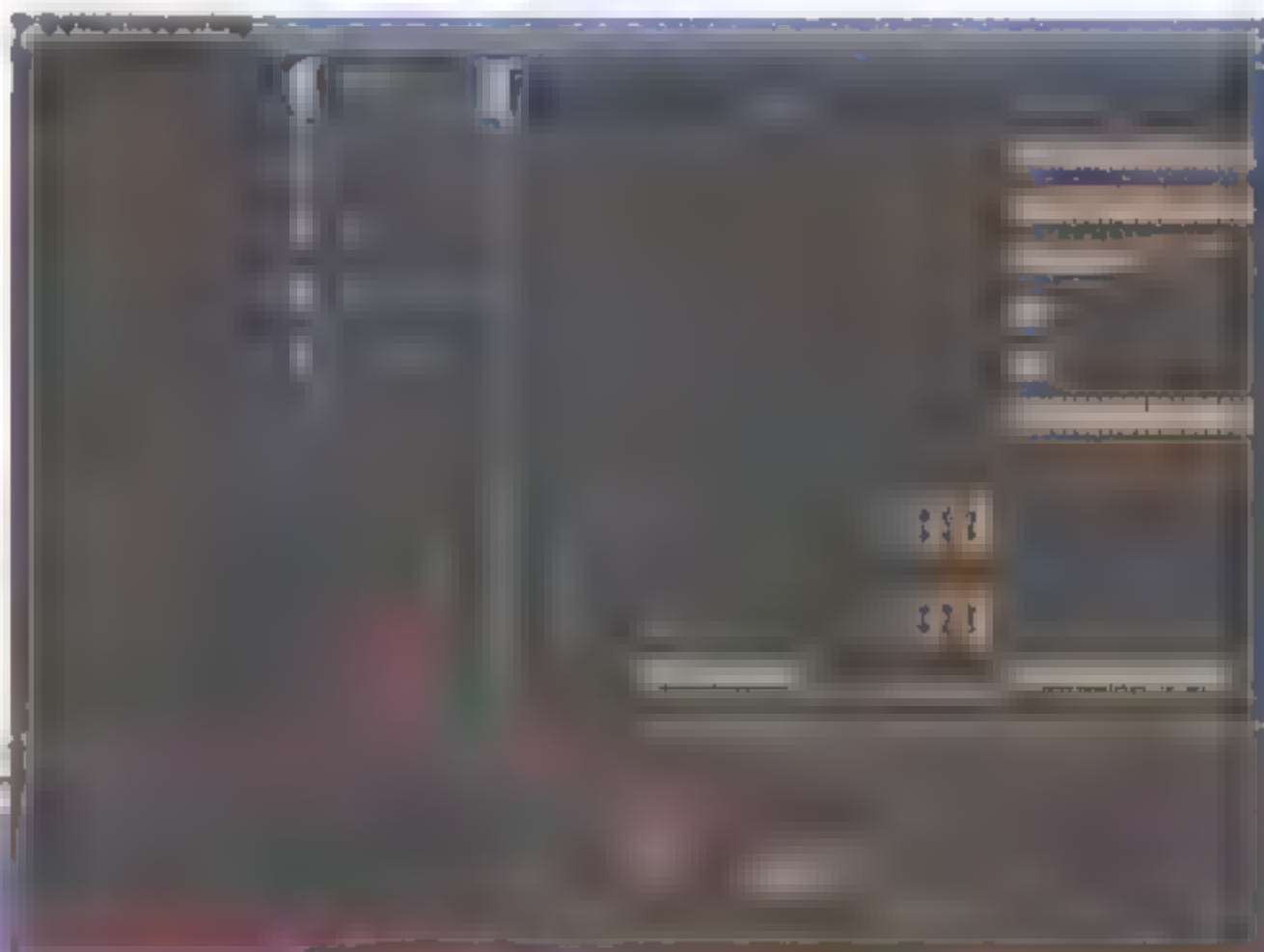
Geordi: "Căpitane, încă o navă a pătruns în acest sector."

Picard: "Identitatea?"

Data: "Are simboluri foarte asemănătoare cu logo-ul

'Microsoft'."

Voce venind din difuzoare: "AICI AMIRALUL BILL GATES DE PE MONOPOLY, NAVA AMIRAL A MICROSOFT-ului. AVEM CONFIRMAREA EXISTENȚEI DE SOFT FĂRĂ LICENȚĂ ÎN ACEST SECTOR. PREDĂȚI TOATE BUNURILE PENTRU A EVITA PROBLEMELE. AVEȚI 10 SECUNDE."



Data: "S-a strănutat și a eliberat sute de creații de la bordul năvii."

Picard: "Măsele învingătoare frontală a navei străine!"

Riker: "Oamenii au înțeles! Sunt oameni care se pot apăra și spre nava Borg, față de costume de oxigen. Cum pot să-i vină în ajutor?"

Data: "S-a vădit că începe să aibă de a face cu oameni. Dacă putem să-i observăm ca transporta ceea ce omul seculului nostru identifica drept o geantă diplomat de piele și un accesoriu de Armani."

Riker și Picard cuprinși de groază: "AVOCAȚI!!"

Geordi: "Nu se poate. Toți avocații au fost strânși laolaltă și trimiși spre soare în 2017 în timpul 'Marii Desteptări'."

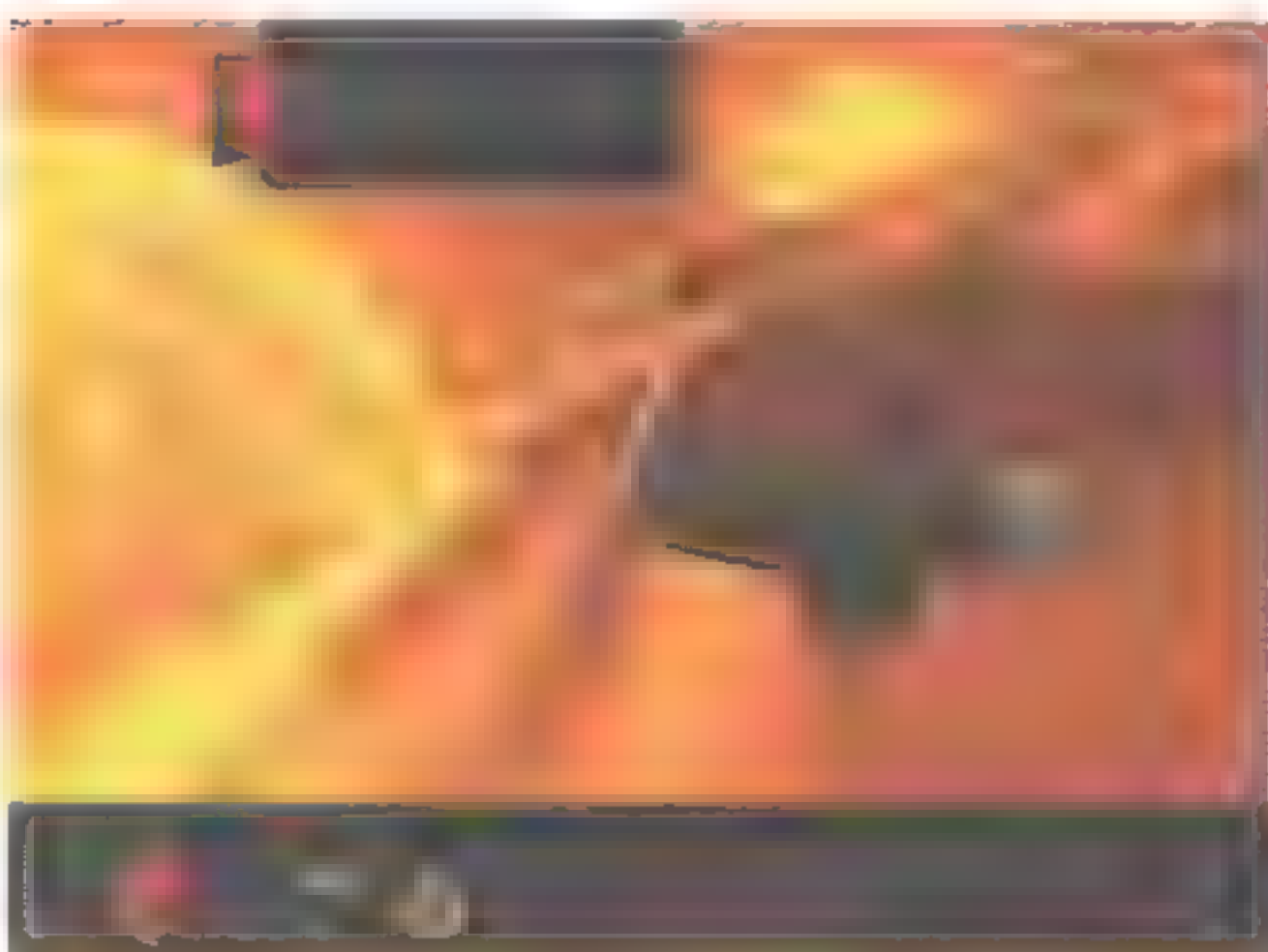
Data: "Adevărat, dar cu toate astea se pare că unii au scăpat."

Riker: "Au înconjurat nava Borgilor și o acoperă cu hârtii!"

Data: "Cred că în jargonul de demult asta se cheama 'bandă roșie' - deseori se dovedește a fi fatală."

Riker: "I-au sfâșiat în bucăți pe Borgii!"

Picard: "Opriți monitoare! Nu mai pot să mă uit, nici măcar Borgii nu meritau așa ceva."



ComputerLand[®] România



Fie că lucrați, studiați sau vă distrați folosiți echipamentele oferite de **ComputerLand**

Bd. Unirii 15, București Tel: 311.25.95, Fax: 312.75.68
Calea Dorobanților 152, București Tel./Fax: 212.17.07, 212.22.37
Centru de Instruire: Calea Griviței 355-357, București Tel./Fax: 223.14.43



de Vasile Baracudeanu

Pentru mine jocul său (UFO) a însemnat și mai însemnă, ceva special, diferit.

Ei bine, unul dintre voi să să ziceți: „Ce naiba e în jocul ăsta? Grafică nu-i bestială, e greu al dracu', iar de muzică ce să mai vorbim...”

Ce să zic? O grafică senzatională nu-ma făcut să întârzi mai mult de minute în fața unor jocuri gen Critical Path sau Rise of the Robots. În al doilea rând pot spune că la TFD am mâncat bătaia vieții mele, ceea ce nu a făcut să-mi placă mai puțin. Cât despre

pe 65 de mii de biți și să

din spate, că dacă nu se

100

început, trebuie să mărturis-

sc că jocul este foarte bun, dar nu este perfect. Este un joc care are multe defecte, dar care este foarte bun.

te atragă în lumea lui. După

care o degușă te face să îți că între tine și acea lume

ceva care nu se vede, nici nu se aude, ci se simte, și

la începutul jocului.

sau Synticate.

Acetia fiind așa, și

treceți la prezentarea jocului respectiv.

Cel care a jucat sau terminat prima parte

(Senary, Lukow) să se de aștepte la ceva foarte diferit.

La 50 de ani de la

realizarea primii

generații de jocuri

de simulare, jocul

de simulare este

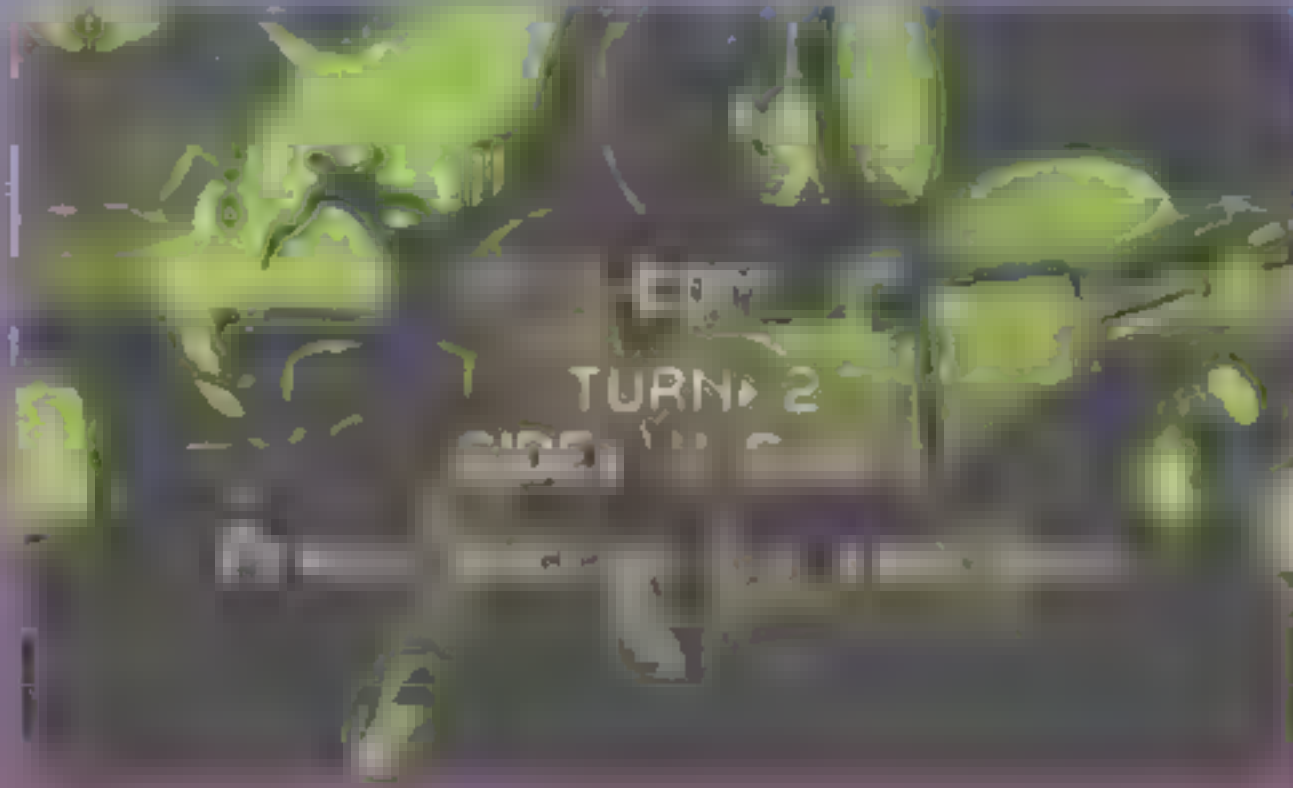
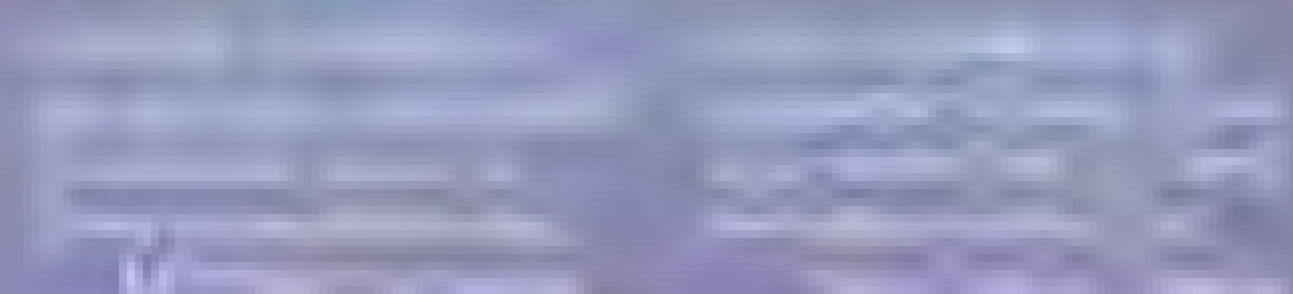
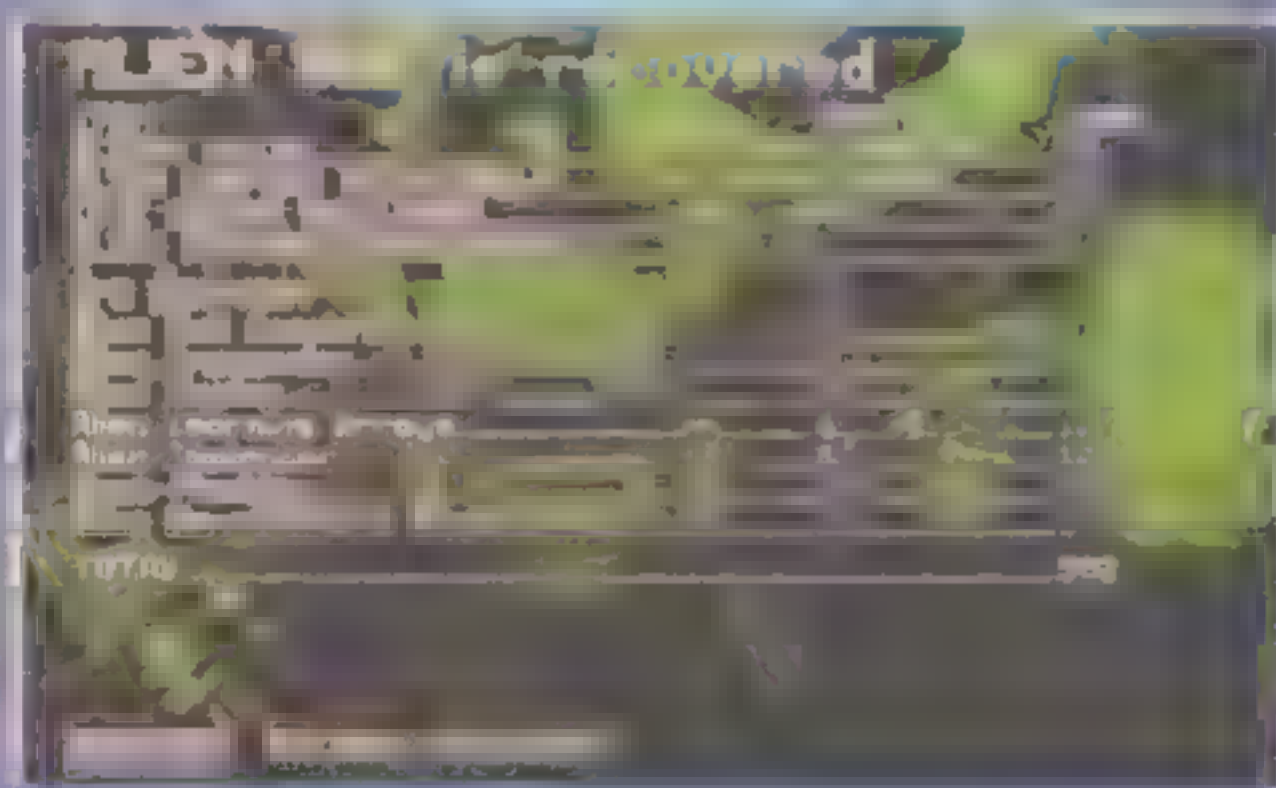
de simulare este

de simulare este

de simulare este

de simulare este

aliană lovește dintr-un loc puțin așteptat: abisurile



din nou, pentru a scoate omenirea din... Dar să lăsam.

Concret, tu ești seful X-COM-ului și în seama ta să faci multe lucruri.

interceptarea sub-

marinei inamice

uciderea sau capturarea

supraviețuitorilor care

stare a încredințat

pe un mare număr de

pentru ca totul să fie OK.

De-a lungul jocului

dacă ești bine cu banii (vezi

CIRCUIT DEL... din

anului trecut), poți (ba

chiar și un pic mai)

deschizi și alte baze, pentru

nu faci asta, unele țări,

pot interrompe cariera într-un

100

100

100

100

100

100

100

100

într-un loc de unde să poți supraveghea cât mai bine o cât mai mare felie de glob (te poate ajuta pentru început un Wide Array



Senary). De-a lungul jocului dacă ești bine cu banii (vezi CIRCUIT DEL... din anulul trecut), poți (ba chiar și un pic mai)

nu faci asta, unele țări,

pot interrompe cariera într-un

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100



de Tudor Vladimirescu
Oricum, cumpărarea
armelor și a tehnicii
temporare. Dacă nu

ai bani pentru a cumpăra
armele, poți să le
cumpări de la un
vânzător de armament
care este în fiecare
nivel.

În primul rând, trebuie să
înțelegi că în acest
joc, nu poți să
cumpări toate
armele și
tehnicile
imediat. Unele
armament
este disponibil
doar în anumite
niveluri. De
aceia, trebuie să
planifici bine
cumpărările
tale. Dacă
nu ai bani
pentru a
cumpăra
armele
necesare,
poți să
cumpări
armament
temporare
de la un
vânzător
care este
în fiecare
nivel.

Șarșitul jocului

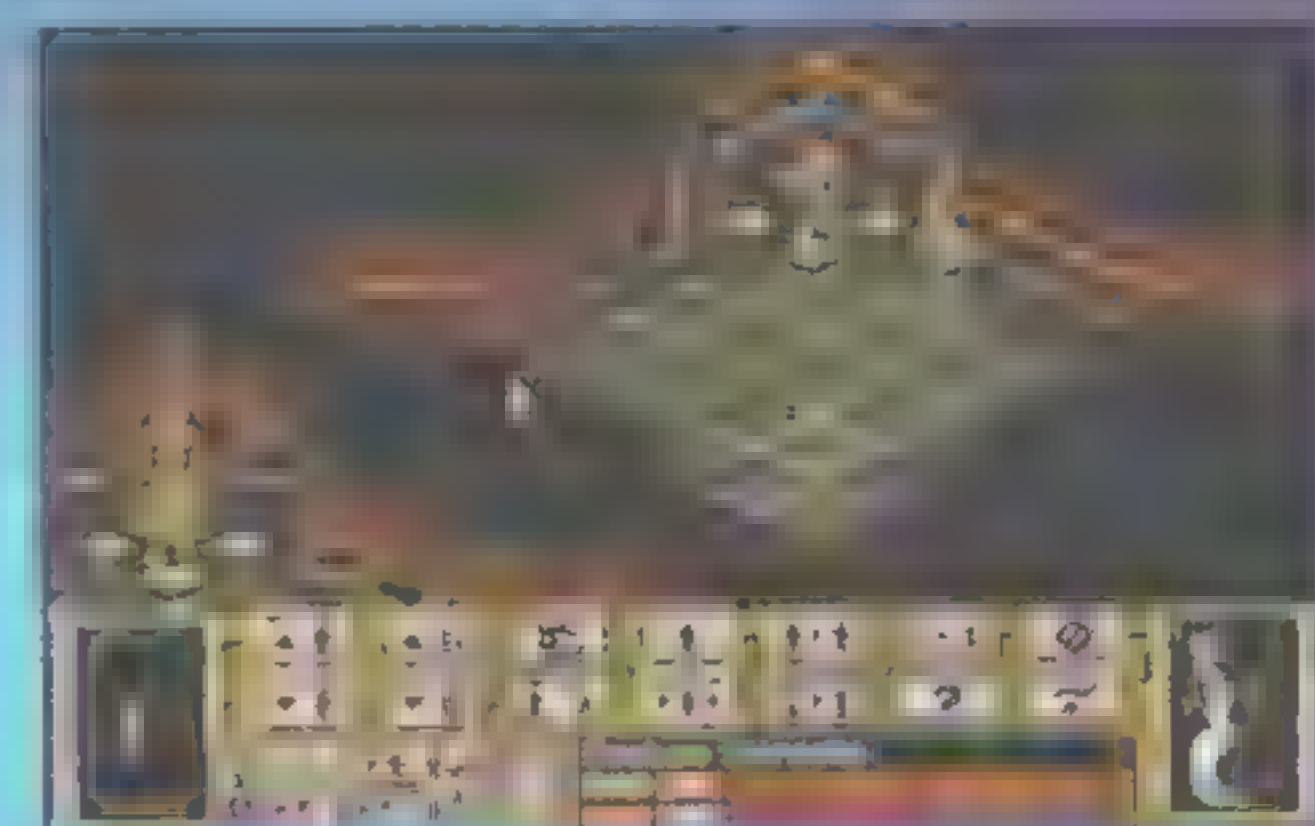
În primul rând, trebuie să
înțelegi că în acest
joc, nu poți să
cumpări toate
armele și
tehnicile
imediat. Unele
armament
este disponibil
doar în anumite
niveluri. De
aceia, trebuie să
planifici bine
cumpărările
tale. Dacă
nu ai bani
pentru a
cumpăra
armele
necesare,
poți să
cumpări
armament
temporare
de la un
vânzător
care este
în fiecare
nivel.

În primul rând, trebuie să
înțelegi că în acest
joc, nu poți să
cumpări toate
armele și
tehnicile
imediat. Unele
armament
este disponibil
doar în anumite
niveluri. De
aceia, trebuie să
planifici bine
cumpărările
tale. Dacă
nu ai bani
pentru a
cumpăra
armele
necesare,
poți să
cumpări
armament
temporare
de la un
vânzător
care este
în fiecare
nivel.

poate să ai surpriza pe care
ai avut-o cavaleria poloneză
surprinzând în fața blindatelor



înainte de a te întoarce
din prima misiune nu există
multe proiecte care să
merite să fie cercetate.
poate doar Medi-Kit-ul, dar
după aceea sunt multe
chestii pe care le poți obține
prin cercetare. Vârșul sub
marin armat, poți obține
helicopter. De principiu, nu
ai nici o armă de masă cum
sunt Cannon, Thermal,
Shock Launcher alături
de proiectile de Sonic Pulse.
Grenade alinate. Pentru
cercetare recomand
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse. Pentru
armament recomand
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse. Pentru
armament recomand
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse. Pentru
armament recomand
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse.



În primul rând, trebuie să
înțelegi că în acest
joc, nu poți să
cumpări toate
armele și
tehnicile
imediat. Unele
armament
este disponibil
doar în anumite
niveluri. De
aceia, trebuie să
planifici bine
cumpărările
tale. Dacă
nu ai bani
pentru a
cumpăra
armele
necesare,
poți să
cumpări
armament
temporare
de la un
vânzător
care este
în fiecare
nivel.

dai la vreo Battleship, nu
de alta, dar e păcat să
pierzi interceptorul de
gheață. Trebuie să fii atent și să
nu-l lași să se plimbe prea
mult să nu-și construiască
vreo bază sau vreo colonie

de apă

După ce ai dat cu un
Alien-Sub de platforma
oceanică din te ce un trans-
portor de trupe să-l reduci la
tăcere pe supraviețuitori
înainte de a-ți da o rață
prin mână Equip Sub pen-
tru a verifica dacă ai deose-
biți arme și muniție
corespunzătoare la trans-
portorul respectiv. Dacă
atunci când trebuie să
interzicem la transportor,
este posibil, poți să-l arzi
cu petrolul până se face
lumină, deoarece muniția
de apă. Deci, recomand
să-l recomand la început.
Apasă la totu început
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse. Pentru
armament recomand
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse. Pentru
armament recomand
Sonic Pulse, Shock Pulse
și Sonic Pulse.

În primul rând, trebuie să
înțelegi că în acest
joc, nu poți să
cumpări toate
armele și
tehnicile
imediat. Unele
armament
este disponibil
doar în anumite
niveluri. De
aceia, trebuie să
planifici bine
cumpărările
tale. Dacă
nu ai bani
pentru a
cumpăra
armele
necesare,
poți să
cumpări
armament
temporare
de la un
vânzător
care este
în fiecare
nivel.

În primul tur poți să
arzi grenadele sau pur și
simplu să-l lași să-și refacă
energia. Eventual poți lăsa
tancul într-o nișă prome-
nătoare. Dacă ai un
tanc în fața ta, poți să-l
faca în fața cu un coleg de
echipă. Dacă ai un
tanc în fața cu un coleg de
echipă, poți să-l
faca în fața cu un coleg de
echipă.



scadă în timp din punctele
la locul respectiv. Se poate
folosi și la iluminat o anu-
mă zonă. Oricum, e

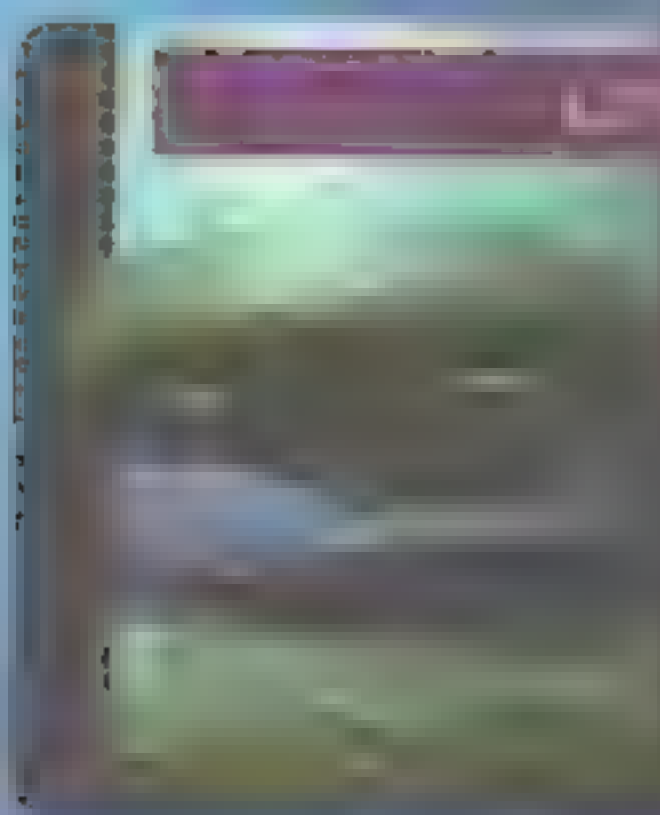
ata la apropiere.

grenadele. Te costă mai
puțin să arun-
ce



grenadă

ideal e să
armă, decât să tragi
are un efect mai
Diferite părți de
sunt sensibile la
tipuri de arme, dar
nu e prea bine
de a lăsa o grenadă
și vreo armă de



...
...
...

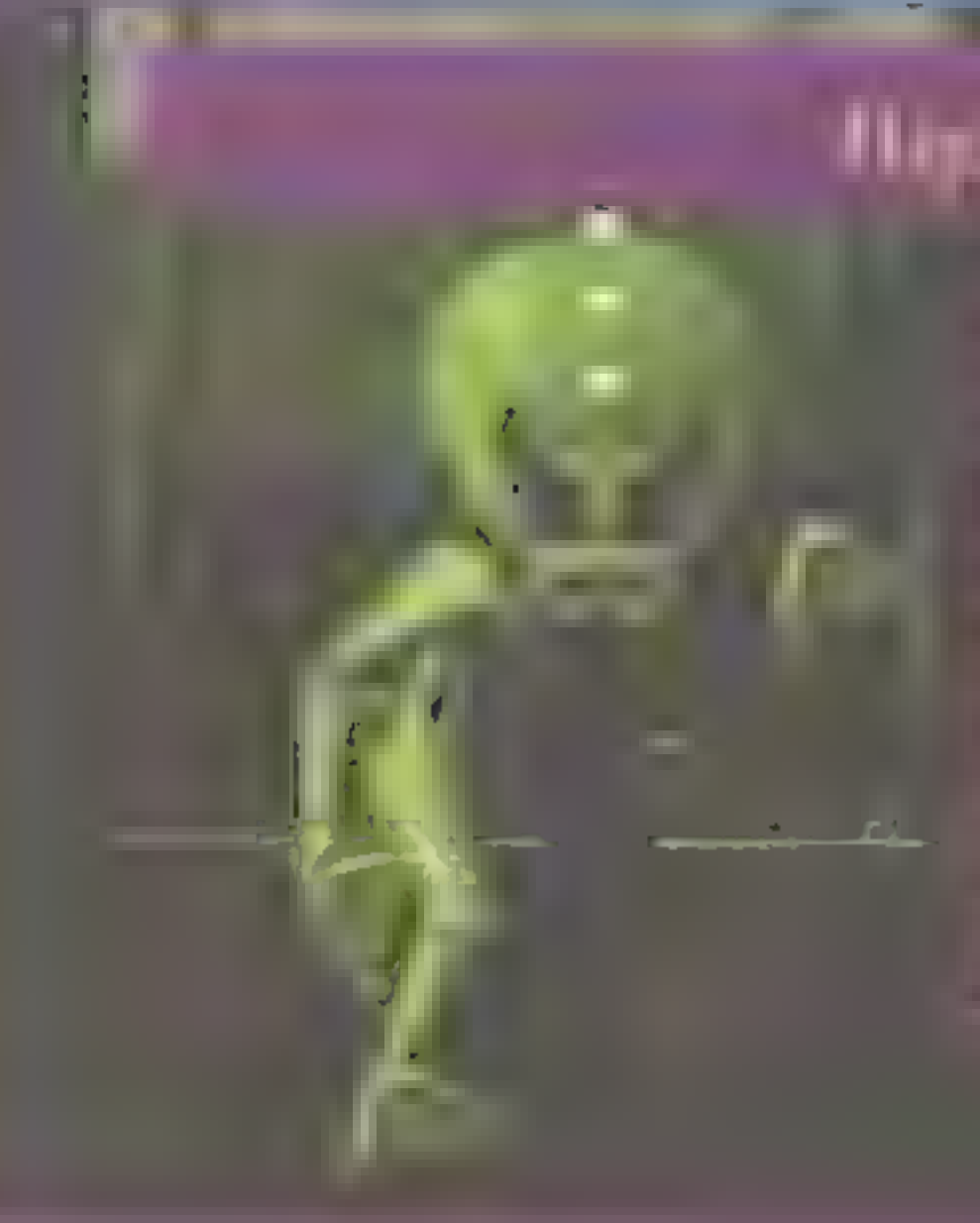
sau de adormit la
parchă să captureze
tehnicienii sau doc-

altul, care are mai
unități de timp, să

când te lăsa
asa că nu aștepta

respectiv termini misiunea
cu un om înăuntrul o să obli
un puncta mai mare.

Oricum, rețineți un
lucru. Seria UFO merită
jucată. Invație plăcută !



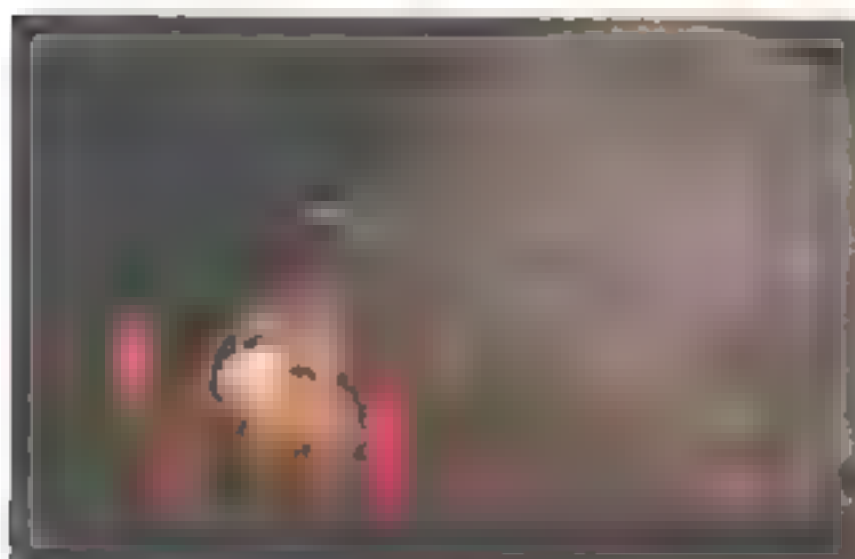
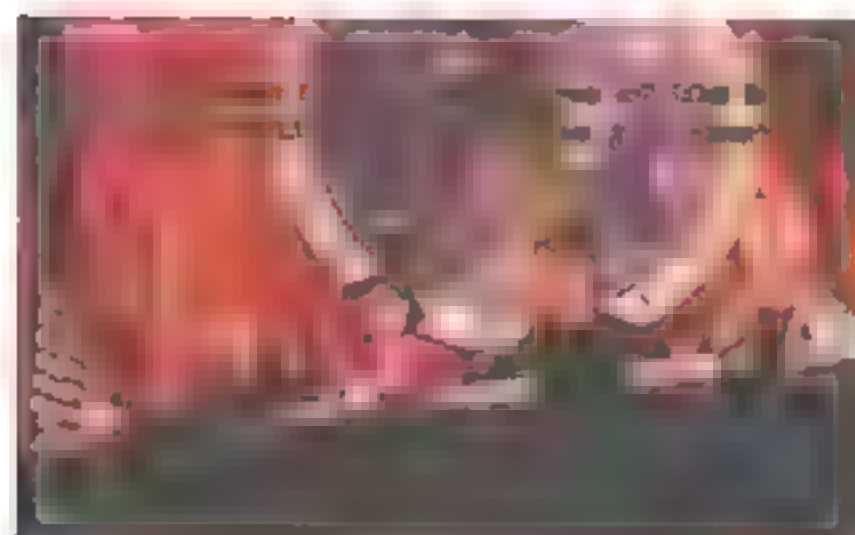
...
...
...

propaganda for social rule of
genetic modification. The ideal
...

OK

...
...

The DIG



În numărul anterior, am reușit să vă povestesc câte ceva despre ceea ce, în acel moment, era ultimul quest Lucas Arts. Cu timpul situația s-a schimbat. La adresa „ultimul quest de Lucas” figurează acum un joc cu un nume cîndul, „The Dig”, ar putea însemna extrapolând de la „to dig” „săpatura”. Mă mărginesc la a preciza că „archeological dig” înseamnă excavare arheologică. Cert este că, în timpul jocului, cel mai uzitat obiect este lopata

Comparându-l cu Full Throttle, pot spune că, la capitolul „feeling”, nu se lasă cu nimic mai prejos. Și când spun asta o spun cu mâna pe inimă. În plus față de bătrânul „Full...”, unde filmele erau ceva mai lungi (chiar dacă erau excelente) iar acțiunea ta mai puțină, aici filmulețele sunt mai scurte, iar acțiunea ta... Mă mulțumesc să spun că se întinde pe 200 de locații. Tot în plus, numărul de puzzle-uri a crescut simțitor și apare ideea ca personajul tău să fie însoțit de încă două personaje, care intervin și ele în acțiune.

Un ultim lucru în legătură cu cele două jocuri: dacă data trecută am dat „quest-ului cu biker-i” calificativul de excelent, acestui „quest de colindat prin lumi străine” nu putem să-i dăm decât pe cel de impresionant.

Și, într-adevăr, totul concurează pentru a crea ceva impresionant. Grafica nestridentă, purtând amprenta clară a siguranței și experienței celor de la Lucas. Muzica, abia simțită cu rezonanțe subtile, dar care-și face pe deplin datoria de a ne introduce în atmosfera jocului. Personajele, cu o personalitate bine conturată, și nu simple caractere lipsite de orice substanță. Scenariul, elaborat marșuta ca scenariu de film, de Steven Spielberg. Dialogurile, scrise de Orson Scott Card, „tăticul” trilogiei lui Ender.

Singurul lucru pentru care ar trebui puțin trasi de urechi (dar cu blândete) ar fi modul în care sunt realizate figurile personajelor în filmele ce punctează desfășurarea jocului.

Interfața, având la bază mouse-ul, constituie un model de simplitate, lipsindu-i acele opțiuni ca „push”, „pull”, „open”, „give”.

Discuțiile cu celelalte personaje se fac ori „click-and” pe caracterul respectiv, ori cu ajutorul comunicatorului din „inventory”, când personajul nu e de față.

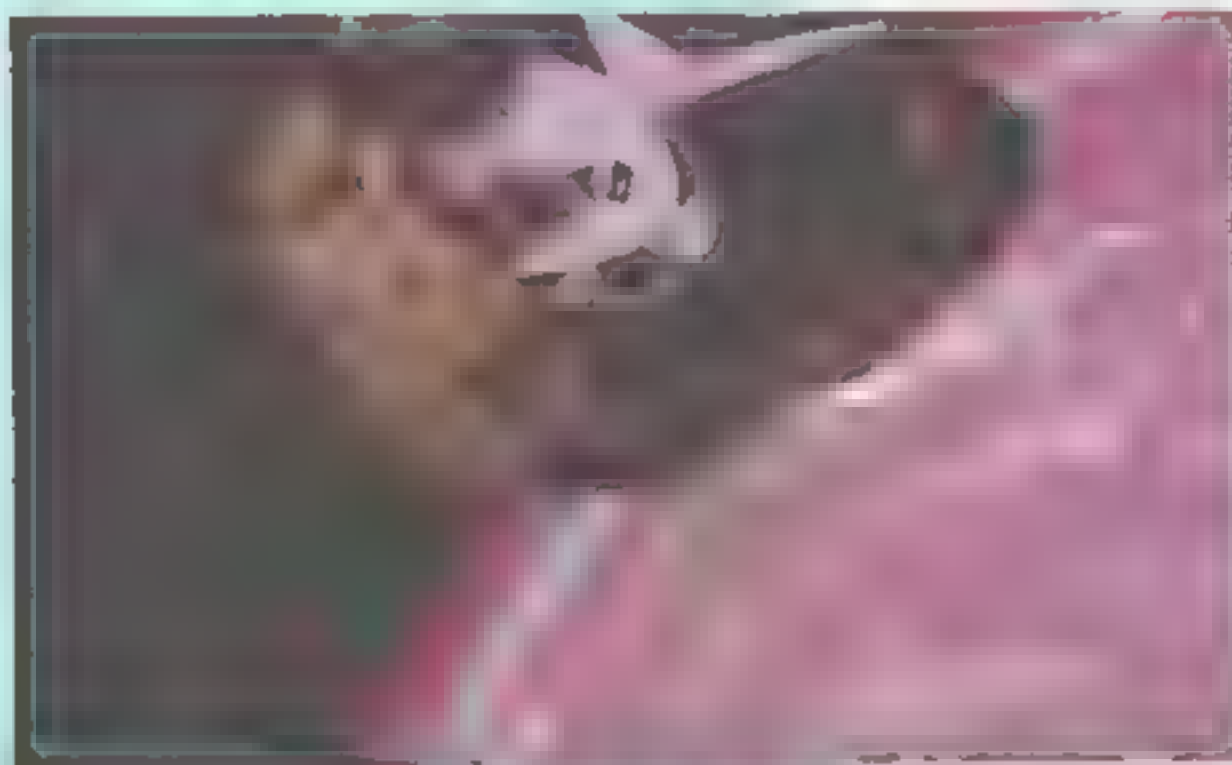
Un ultim sfat în legătură cu aceste dialoguri. E bine să discuți cât mai mult cu cei doi colegi de aventură, pentru că: unu, îți dai mai ușor seama de unele chestii și doi, e păcat să pierzi niște replici pline de umor, câteodată

„ATTILA”

(excuse me Frank Herbert)

La observatorul astronomic din Borneo a fost prima dată detectat asteroidul care avea să fie botezat Attila. Ce avea atât de ieșit din comun acest asteroid? Nimic în afară de o probabilitate de impact cu Pământul de 99%. Planul de evitare a acestei catastrofe a fost de a detona două încărcături nucleare la suprafața asteroidului, în vederea modificării traiectoriei sale. În sarcina echipei de cosmonauți trimise, intra și explorarea ulterioară a acestuia. Echipa respectivă avea să fie compusă din: Boston Low, comandantul misiunii, Maggie Robbins, jurnalistă și expertă în descifrarea limbajelor, Ludger Brink, geolog și arheolog, Ken Borden, pilot al NASA și Cora Milles. Maggie Robbins și Ludger Brink urmau să supravegheze amplasamentul focoarelor nucleare, iar Ken Borden și Cora Milles trebuiau să se ocupe de navă. Funcția ta de comandant al misiunii nu mai are rost să-ți explic în ce constă





Sfârșitul introducerii te lasă aproape de asteroid, împreună cu Maggie și Brink, înveșmântați în trei voluminoase costume de astronaut, roind în jurul navei. Primul lucru pe care îl ai de făcut e să comunici prin COMM cu Cora, rugând-o frumos să îți „deploy-eze” un obiect numit **flying pig**, având rolul de trusă de scule mobilă, reflector și cameră de luat vederi. Acesta odată selectat, te duci cu el până la asteroid, neuitând să iei dinăuntru încărcăturile nucleare, **zero-G digger-ul** și, de o foarte mare importanță, **LOPATA**. (Dacă cititorul care m-a întrebat în legătură cu numărul trecut de ce drujba e un obiect drăguț, o să mă întrebe acum de ce e importantă lopata, ei bine, o să-l rog să joace jocul)

Ajuns la asteroid (în quadrantul 2, mai precis), după ce ai săpat un lăcaș cu **zero-G digger-ul**, fixezi încărcătura și o armezi cu „arming key”. Folosindu-te de data aceasta de lopată, repeți operațiunea în quadrantul 3. Te întorci la navă, iei legătura cu pilotul și nu-ți mai rămâne decât să urmărești două magnifice explozii.

Urmează partea a doua a călătoriei, legată de explorarea asteroidului. Locul care se cere explorat e un tunel deschis spre o cavitate, despre care Brink susține că ar putea fi făcută artificial. Cercetarea interiorului confirmă ipoteza lui Brink, într-adevăr cele trei ciudate proeminente întâlnite acolo, după ce le ajustezi un pic cu „zero-G digger-ul”, dau la iveală trei plăci de metal. Dai câte un branci fiecareia, apoi intri pe tunelul care s-a deschis. După un filmuleț cu niște imagini care te fac să fi mandru că ai „făcut” măcar atât din joc, ajungi într-o mare sală dodecaedrică. Punctul tău de interes din sala respectivă este piedestalul unde va trebui să potrivești cele patru plăci de forme ciudate pe care le găsești acolo, în rombul de la fata locului.

Odată puzzle-ul rezolvat, printr-un bine realizat efect 3D, rombul se transformă în triunghi. Asteroidul își dovedește veleitățile de navă spațială, plecând cu cei trei membri ai expediției și părăsind nava, Pământul și sistemul solar, spre o destinație incertă.

“...WHERE
NO ONE HAS
GONE BEFORE”

Destinația necunoscută se dovedește a fi o planetă, în cea mai mare parte acoperită cu apă, al cărei peisaj îl poți admira în poza din stânga

(interesant nu? și nici nu e SVGA). Odată asolizați și depuși în ciudatul crater, asteroidul dispare lăsându-i pe cei trei exploratori în plin necunoscut. Pentru că aerul pare respirabil și pentru că oricum ar fi murit când rezervele de oxigen ale costumelor s-ar fi terminat, hotărâși să le abandoneze.

Pentru a cerceta împrejurimile, tu, ca jucător, beneficiezi de trei locații, patru dacă o numărăm și pe cea în care te afli. Începând cu locația din mijloc, o să descoperi primele semne ale vieții extraterestre, sub forma unor oase, pe un mormânt. În ciuda protestelor lui Brink, în care zelul arheologic e mai treaz ca niciodată, te înfingi puternic cu lopata în mormântul respectiv. Rezultatele prospecțiunii sunt, deloc surprinzător, două oase: o bucată dintr-un maxilar și un dinte ceva mai mare și ascuțit. Urnătoare locație care merită cercetată, e cea din stânga, unde găsești rămășițele unei nave spațiale. Ce trebuie căutat în continuare e un Alien-Device, sub forma unei bile albastre, cu rol de busolă pe care trebuie s-o cauți într-un cufăr și o „hanging wire” care, după cum îți arată și numele, atarnă pe undeva pe acolo. Gestul tău declanșează apariția unei ciudate fantome (?!). După dispariția apariției respective, îți mai rămâne să iei cablul cu pricina, pe care se pare că l-ai scăpat din cauza emoției, și bățul gravat, lăsat de fantomă.

A treia locație (dreapta), necesită operații speciale. Și anume, mai întâi „bil-busol-albastră” îți va arăta locul și abia după aceea vei începe să sapi. Acum inventarul tău e mai bogat cu o brățară pe care bila respectivă va continua s-o poarte (adică s-o arate) până la sfârșitul jocului. Atât cu cele trei locații. Întors la locația de început, te poți bucura de apariția unei noi fantome, care-ți va indica, ce crezi, un nou loc unde să sapi. Cuprins de un mare elan arheologic, Brink consideră că te-ai întins cam mult pe felița sa de arheolog, și ia hotărârea să ducă groapa la bun sfârșit. Și așa cum luă hotărârea, așa și muri, rupându-și gatul în tunelul ce se deschide spre camera de dedesubt.

THE
FIFTH WORLD

Iată-te deci într-o sală pe care v-a trebui s-o colinzi destul, pentru a termina jocul, numită „Nexus”. Aici ca orice parteneri ideali, tu și Maggie, veși continua să explorați separat noua lume, adică, ea pleacă și tu rămâi singurel.

Solitar fiind, caută prin jurul tău

GAME OVER

o placă care seamănă cu cele găsite pe asteroid. O poți așeza în dreapta, în „alcove”, de data asta trebuind s-o potrivești într-un triunghi. Mai lipsesc trei. Cobori acum rampa spre camera de dedesubt unde vei găsi sursa de energie de care depinde deschiderea ușilor din Nexus. Sunt câteva fascicule de energie care ar fi trebuit să conveargă într-un singur punct. Din păcate, lentila care devia unul din fascicule spre punctul respectiv e căzută. Pentru a remedia situația, vei folosi un fel de macara, pe care o acționezi de la panoul de control. Combinația este 5 stânga, 2 jos, 1 mijloc, 6 sus, 1 mijloc. După programare, îi dai drumul de la butonul triunghiular de pe panoul din stânga. Iei cristalul albastru de după „lose plate” și te întorci înapoi sus. Acum nexusul fiind alimentat poți să încerci să deschizi ușile.

Fiecare ușă, mai puțin una, are câte un panou de control, unde se introduce un cod, cod format din patru figuri geometrice de diferite culori. Pentru ușa din stânga tunelului codul e, cum să spun, gravat în țija purpurie ce se găsește pe podeaua nexus-ului. Examinezi această țijă și introduci codul, aceasta garantându-ți accesul spre o nouă cameră.

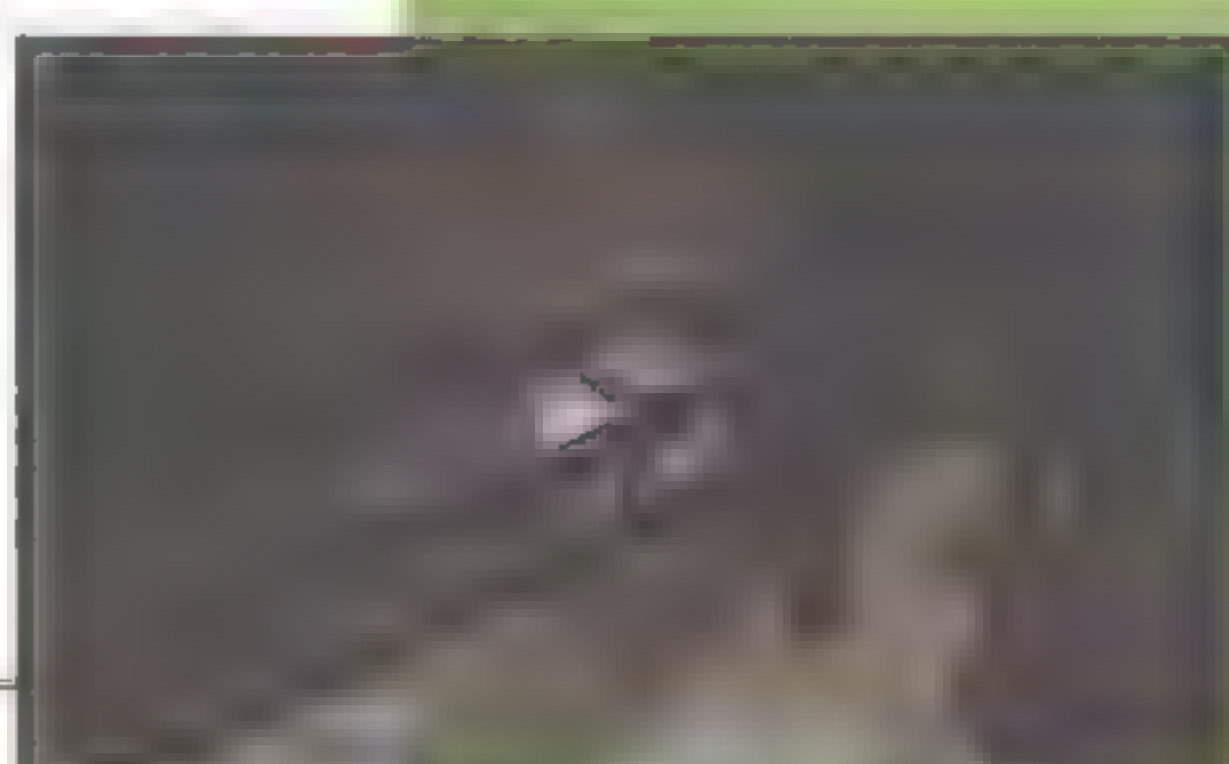
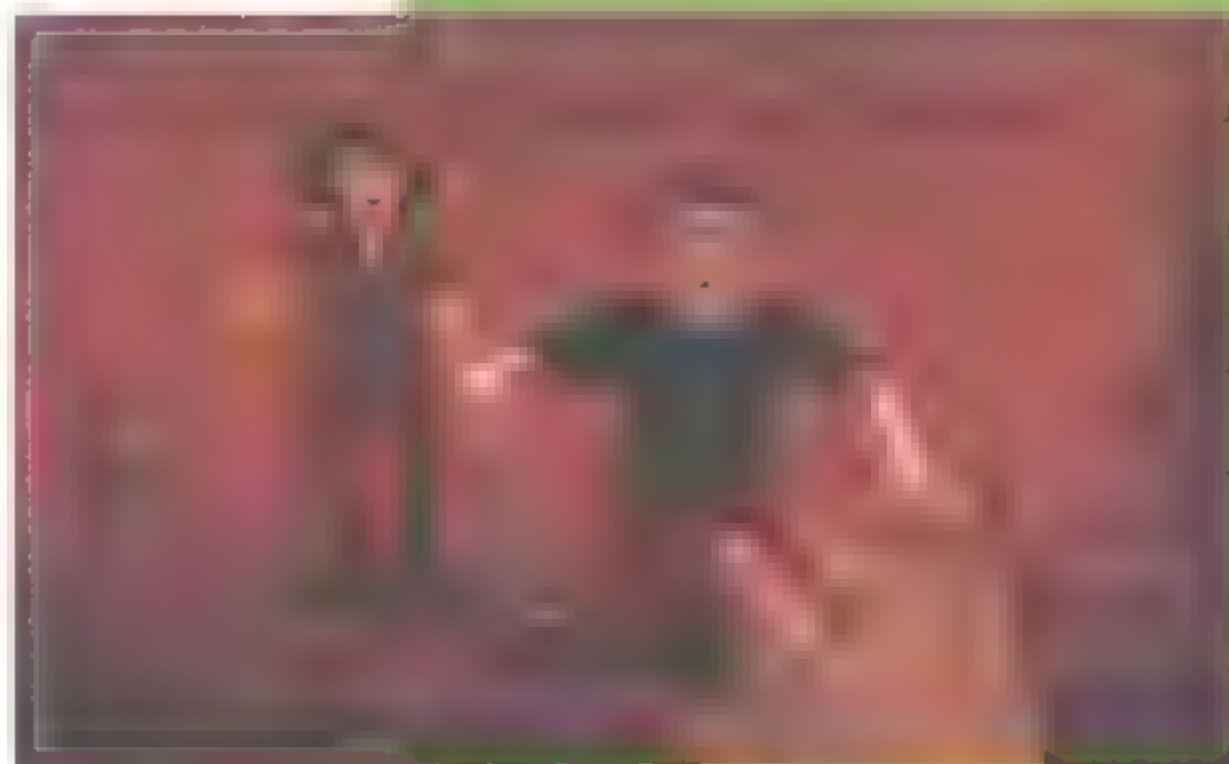
MUSEUM STAGE

În camera de dedesubt, unde ai intrat, n-o să găsești nimic altceva decât un întreprător. Până să apuci să vezi la ce folosește, o să trebuiască să suporti un dialog, prin COMM, cu Maggie care te anunță că intrând printr-un tunel care s-a surpat, a ajuns într-o sală interesantă și cercetează împrejurimile. O lași să cerceteze și te întorci la întreprător. După ce-l acționezi dintr-o parte a tunelului ce străbate camera, va apărea o sferă albastră, de vreo 2-3 metri diametru, botezată „Tram” (de la tramvai... he he). Cum pare mijlocul de transport p'aci, intri pe ușa care a culsat într-o parte. Respectiva sferă pleacă și rulând ușurel printr-un tunel transparent, subacvatic și foarte smecher te va duce la una din cele cinci spire care înconjură insula pe care te afli (fiecare spirală cu ușa ei). Dacă n-ai știu că mă repet, aș spune: „Și să mai zici că cei de la Lucas n-au imaginație”.

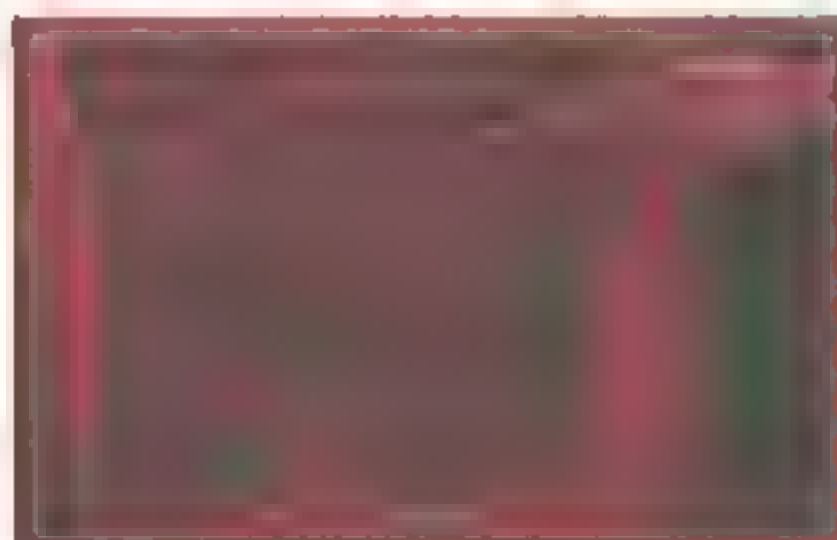
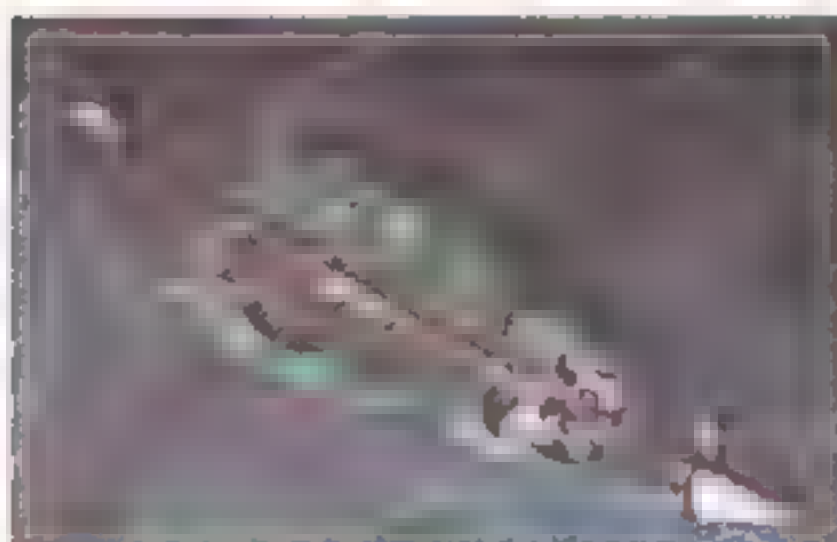
Odată coborât poți reși puțin pe malul mării, tocmai la timp ca să vezi cum un mare monstru marin înfulecă un fel de broască țestoasă, scuipându-i apoi oasele pe mal, lucru care îți cam taie, de altfel, cheful de scăldat. Apoi urci o cărăuie, și ea tot cu vedere la mare, pe care o să întâlnești un „strange device”

echipat cu panou de control, pe care îl semnalează o nouă (9) fantomă. Dacă click-ezi și îi apasat întreprătorul de pe panou, de la spira de unde ești, la o narecare... „cristal form” aflată deasupra insulei, se formează un pod de lumină. Deocamdată nu-ți folosește la nimic, așa că intră în camera de la capatul potecii. Aici o să găsești patru, să le numim, display-uri cu imagini: unul arată asolizarea asteroidului și întâlnirea unor humanoizi cu niste ființe semănând cumva cu păsările, altul arată rotația a două luni, cea mică eclipsând-o pe cea mare. Al treilea arată cum un extraterestru e înviat cu ajutorul unui cristal, iar al patrulea cum aceeași extraterestru-păsări deschid un tunel într-o stancă folosindu-se de un exploziv. De luat din această cameră de muzeu sunt tableta cu inscripții din stânga intrării, vergeaua cu coduri pentru următoarea ușă și câteva cristale verzi de pe podea. Ieșind pe ușa opusă, o să dai de Maggie, căreia o să-i povestești treaba cu cristalele. Te expediază scurt, motivând că are nevoie să fie singură pentru a descifra limbajul extraterestru în care sunt scrise informațiile stocate în aceea cameră, se pare o bibliotecă.

Te întorci la Nexus, cu ajutorul noului cod deschizi a doua ușă din dreapta findei („alcove”). Din nefericire, întreprătorul care cheamă „tram”-ul este dezactivat așa că va trebui să te întorci înapoi sus. Amintindu-ți de filmulețul cu înviatul, pe care l-ai văzut în muzeu, încerci să folosești cristalele verzi pe Brink. Culmea, chiar învie. Pare un pic neîncetător când îl anunți că a fost puțin mort, dar se convinge după un dialog prin comm, cu Maggie. Apoi o ia rău de tot pe arătură, debitând ce bine se simte el și ce minunate sunt cristalele alea. Pleci împreună cu el spre muzeu, imediat ce debarci, îl rogi pe Brink să te ajute la deschiderea ușii din spate. Înăuntru se află o copaie plină cu cristale verzi. Deasupra lor își face apariția obisnuita fantomă cetoasă care acum ia forma destul de reușită a unui craniu și apoi dispare. Brink, în culmea fericirii, își umple buzunarele cu cristale, tu ceva mai temperat încerci să-i explici că apariția destul de sugestivă a fantomei, poate fi un avertisment. Pe scurt, nu te ascultă. Iei totuși câteva cristale, pentru studiu și „canistră” de lângă ieșire și te întorci pe malul mării. Mai urmărești încă o dată evoluția relațiilor dintre monstru și broasca țestoasă. Alta. Intre timp,



GAME OVER



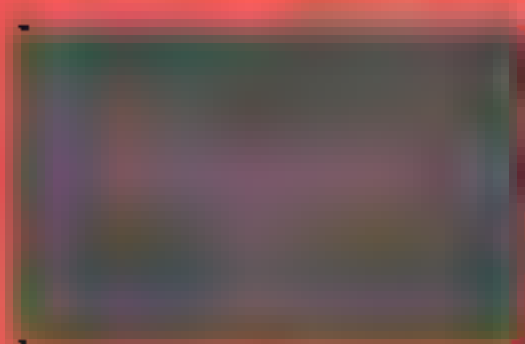
Brink dispăre discret, iar tu iei legătura cu Maggie și îi spui despre posibilele efecte secundare ale cristalelor, asupra colegului comun. Aranjezi apoi oasele broaștei testee scuiate de monstru pe mal. Ca model ai ori fosila din ecranul anterior, ori poza de alături. Lângă scheletul broaștei, acum format („loose bones” devin „dead creature”) așezi și canistra, care seamănă dubios de bine cu explozibilul folosit de extraterestri în filmul de la muzeu. Readuci acum creatura la viață, utilizând un cristal. Viață destul de scurtă dacă ne gândim că imediat apare monstrul și o infulecă. Nu-i nimic, explozibilul își face datoria, monstrul e făcut țandări iar tu poți inota pe sub apă până la

caverna subterană. De aici ai de luat o nouă placă pentru „alcove”, un „orange engraved rod” și cam atât. Te întorci la nexus (v-am spus eu c-o să-l colindați destul) și cu ajutorul noului cod, deschizi ușa din stânga „dark-tunnel”-ului. Cobori și iei tramvaiul.

PLANETARIUM SPIRE

După un alt film superb, prezentând călătoria ta subacvatică, vei ajunge la a doua spirală. Aici, parcurgând un scurt traseu, semănând oarecum cu Brâna Mare a Caraimanului, (cu deosebirea că în jos, în loc de Busteni e o mare agitată), o să dai de o porțiune prăbușită de drum. Îți iei elan, sari, și cu ajutorul unui val mai furios (atenție la sincronizare) ajungi pe partea cealaltă. Pentru că se pare că nu în totdeauna o să te bucuri de un asemenea noroc, va trebui să răstorni cu sapa, o stancă mai lunguiată care-ți va sluji drept punte. Urmează un frumos platou dotat cu cascadă și cu „strange device”-ul de la care, după ce-ai trebăluit un pic la lupă o să pornești podul de lumină, între spirală și „cristal form”. În schimb, în al doilea ecran din spatele cascadei, treburile se mai complică un pic. Scopul e să prinzi animaluțul cu figură de șobolan care tocmai a furat o piesă de la întrerupătorul ușii din capăt. Pentru asta folosești câteva obiecte pe care le găsești prin jur. Și anume pui „dovel”-ul în gaura din mijlocul figurii circulare obținând un ax. Pe ax fixezi prăjna cu cârlig la capăt, pe cârlig fixând cușca toracică. Tot acest ansamblu îl ridici și îl sprinzi cu bătul găsit pe jos. Bun. Acum te duci la vizuina animalului, una din gauri și insiști până acesta iese. Repeti figura până respectul se așează în stânga capcanei. Tu ocolești prin partea de jos luând soarecele prin învaluire. Animalul fuge, se împiedică de băț, cușca îi cade în cap, reținându-l captiv. Îi pui la gât brătara pe care ai găsit-o la suprafață și îl eliberezi. Te întorci un ecran în stânga dar nu înainte de a recupera bătul folosit la capcană. Lărgesci crăpătura în care a dispărut animalul, cu lopata.

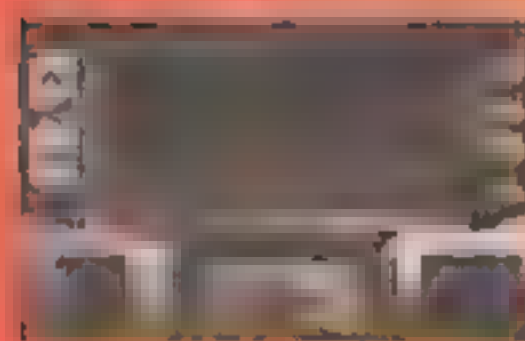
Too strong for you?



Un joc puternic
3D Training



Pentru cei cu vize
supersonice



C.H.A.O.S.
Ar putea fi ultima
ta misiune



Un joc deosebit
pentru cei cu vize

692 0000 (3)



RAFFLES™

COMPUTER & VIDEO
Calea Victoriei 25

Too cheap for you?
STAR CRUSADER
19.000 lei

Too smart for you?

Un joc deosebit
pentru cei cu vize
ENCARTA



Un ajutor în prima
ta afacere:
WORKS



Relaxare dar și
îndemânare:
GOLF



Și totuși mai exstă
WILD LIFE



Tel.: 311.26.82
Tel.: 210.73.48

Tel.: 312.46.20
Fax: 312.17.86

Întri, apoi bila îți va indica locul în care să sapi după el pentru a recupera piesa furată. O fixezi la loc în întrerupător și o acoperi cu carcasa găsită lângă ușă.

În spatele ușii vei găsi o placă pentru „alcove”, două sceptre, de aur și argint și o tijă pentru următoarea ușă. Înainte să te întorci la Nexus, ia din camera din dreapta cascadei tija albastră.

În Nexus, intră pe tunelul întunecat și, după ce treci de ecluză, introduci tija albastră în una din găurile de pe panoul din centrul camerei. Din celelalte două găuri se vor ridica două tije asemănătoare. Selectează cristalul stins și ridicându-le sau lăsându-le încerci să-l aduci la luminozitate maximă. Cristalul se aprinde iar, ca rezultat, camera în care nu puteai chema „tramvaiul”, devine funcțională. Te duci acolo, chemi mijlocul de transport și pleci către a treia spirală.

TOMB SPIRE

Aici te întâmpină obișnuita potecută și obișnuitul „strange device” de la care vei porni podul de lumină, nu înainte de a schimba poziția lentilei.

După colț se află o cavernă, iar după cavernă un platou. Pe platou se află Brink, trebăluind la o mașinărie foarte importantă pentru el. Din motivul arătat mai sus, nu ai nici o șansă să înfripi vreun dialog, oricare ar fi tema abordată. Drept care te întorci la „strange device”-ul de mai devreme. În partea opusă podului (lângă de potecă) se află un nou loc unde trebuie să-ți exersezi talentele de săpător cu lopata. Ca o incununare a eforturilor o să ajungi într-o sală subterană. Mai ți minte cristalul albastru pe care l-ai luat din încăperea de sub Nexus? Trebuie să-l fixezi în fanta din perete, obținând astfel lumina necesară observării celor două zgârieturi de pe una din dalele podelei. Curios din fire, te așezi deasupra și o fixezi cu bățul după ce s-a lăsat în jos. Afară, mai ai de curățat lentila din stânga, ascunsă sub noroi pentru ca razele de lumină să intre nestugherită prin tavan.

Acum du-te în camera unde se găseau sceptrele. Folosește podurile de lumină pentru a te deplasa, nu mai aștepta la tramvai. Folosește sceptrul albastru „pe” lumina din tavan. O să apară un soi de hologramă, reprezentând planeta și cele două luni ale sale. Folosindu-te de cele două sceptre, așează cele două luni astfel încât cea mare să fie eclipsată de cea mică, așa cum ți s-a arătat mai demult în muzeu. Lunile fiind astfel aranjate, pe lentila de deasupra cavouului pică o rază ce va declanșa apariția în interior a unui soclu cu statuia aferentă.

Sobolanul, va fura din nou bucata de întrerupător lăsându-te închis înăuntru. Din fericire, poți deschide ușa de la butonul din stânga pentru a te întoarce la Nexus. Aici introduci codul care ți-a mai rămas la ușa din stânga coloanei și...nu se deschide. Trebuie să folosești metode mai eficiente. Scoți carcasa de la „panel”, folosind dintele urias și alimentezi mecanismul de deschidere a ușii conectându-l cu cablul la gaura din podea, unde s-a produs scurtcircuitul. Ușa se deschide etc.

MAP SPIRE

Înăuntru poți merge în stânga („opening”) sau în dreapta („cavern”). În peșteră ți se deschid din nou două posibilități: „pit” și „nest”. După „pit” găsești o cameră (numită camera hărților) cu un panou de control, asemănător celor din Nexus. La panou, poți introduce oricare din cele patru coduri pe care le ai, important fiind însă cel care a deschis ușa spre TOMB SPIRE. La cealaltă ieșire o să te întâmpine „strange device-ul”... care nu funcționează. În consecință, vei avea de rezolvat un puzzle drăguț, reparând mecanismul de la bază. Ideea e că, învârtind cristalul din mijloc, fiecare rază de câte o culoare, trebuie să treacă prin una din cele trei prisme, ajungând apoi la cristalul de culoarea respectivă.

Pornești podul și te întorci în camera cu statuia. Click-ează pe statuie care se pulverizează puțin și urcă-te pe pedestalul ei. Acesta se va dovedi un lift platformă care va coborâ cu tine într-o imensă criptă. În stânga ajungi la o ușă. Tocmai atunci, din cauza unui cutremur, un cristal cade din suportul de deasupra ușii și-l învie pe monstrul care fugea sub formă de schelet în dreptul ei. În disperare de cauză, arunci unul din cristalele tale cele verzi și-l readuci la viață și pe colegul acestuia, situat undeva mai în stânga. Reîntâlnirea lor nu durează prea mult pentru că se iau la bătaie și le cade un mare bolovan în cap.

Acum poți deschide liniștit ușa, folosind pur și simplu prima tijă găsită (cea galbenă) pe lăcașul ușii. Înăuntru, la capătul unei pasarele, se află o piramidă transparentă, protejând cadavrul unei ființe extraterestre. Îi explici lui Maggie la telefon ce ai găsit, apoi îndepărtezi piramida cu aceeași tijă gravată și cu un cristal... îl învie (moment de mare însemnătate artistică)

E mare. Și nu vorbește engleza și nici vreo altă limbă știută de tine. Drept care se retrage în piramida lui.

Te „sună” Maggie care îți spune că a descifrat limbajul extraterestru și o răpește un paianjen destul de mărisor. Dacă dorești să-l revezi, du-te în „nest”-ul din MAP SPIRE. Aici o găsești legată pe Maggie, realizând în același timp că nu ești în stare s-o eliberezi de unul singur. Trebuie așadar să obții ajutorul recalitrantului și de acum... nebunului, Brink. Îl găsești tot unde l-ai lăsat la întâlnirea precedentă. Numai că acum, în peștera dinaintea platoului, trebuie să sperii bleecii cu lanterna. Brink se sperie de ei și fuge, astfel că tu te poți duce calm și lua cristalele verzi pe care le-a lăsat pe platou. Când se întoarce îi explici că nemaipomenita lui invenție poate să mai aștepte, pentru că n-o să-i înapoiezi cristalele dacă nu te ajută s-o salvezi pe Maggie.

Te întorci la vizuina păianjenului și convenind cu Brink să joace rolul de diversiune, reușești să treci către cealaltă ieșire, spre care monstrul te împiedica să mergi. Ajungi la o nouă cascadă și urci la izvorul acesteia unde va trebui să răstorni o piatră, deviind apa către un canal subteran. Bănuiești că acesta se termină cu grătarul din vizuina monstrului.

Într-adevăr, dacă te întorci, observi că ceva-ceva apă, curge dar, grătarul fiind cam îmbâcsit, nu cu rezultate notabile. În acest caz te sfătuiești cu Brink și cu Maggie, ca aceasta să încerce să smulgă grătarul. Planul reușește, „lobster”-ul fiind aruncat în prăpastie de suvoiul de apă.

Pericolul fiind îndepărtat, Brink îți dă un pumn și își recuperează nerăbdător cristalele. Rămas fără ele, va trebui să mai dai o raită prin MUSEUM SPIRE, pentru a mai lua câteva.

Beneficiind de ajutorul lui Maggie, te întorci la extraterestru, doar-doar oi înțelege și tu ce spune. Acesta îți povestește (un dialog extrem de bine realizat), Maggie dovedindu-se un bun interpret, cele întâmplate pe această planetă.

Fusesse unul din cei mai mari inventatori pe care specia lui l-a avut. Făcuse însă două mari greșeli, cea mai mică dintre ele fiind inventarea cristalelor care redau viața. Pentru că cel readus la viață nu este cel dinainte ci un sclav, un sclav al dorinței de a avea cât mai multe cristale. Greșeala cea mare a fost obținerea pentru cei din specia sa a accesului către o altă lume. O lume pentru care și-au abandonat corpurile, trăind ca pure existențe mentale. Un univers în care mintea poate vedea cele trei dimensiuni ale spațiului alături de cele trei dimensiuni ale timpului: „Spacetime Six”. Ajunși în Spacetime Six, și-au dat seama că acolo nu se poate construi nimic, nu se poate face nimic, se poate numai trăi. Prea târziu însă pentru a se întoarce, mintea le fusese robită de aceea lume. Singura putere care le rămăsese era aceea de a influența pentru scurt timp energia din aer, apărând astfel sub formă de fantome. Ei erau cei care arătasera drumul până aici. De ce? Pentru că sperau ca un vizitator din altă lume să pătrundă în Spacetime Six și să-i ajute să se întoarcă. Ar fi construit atunci o navă



care îar fi permis acestui vizitator să se întoarcă în lumea sa. Drumul spre Spacetime Six este legat de deschierea tuturor podurilor de lumină și de uriașul cristal dintre cele cinci spire.

Terminând ceea ce avea de spus, bătrânul gardian al planetei se întoarce în moarte.

Ce îți rămâne ție de făcut e să continui explorarea. Te întorci așadar la cascada de lângă cuibul păianjenului și ieși prin stânga, ajungând la margine mării. Îi arăți lui Maggie tableta cu inscripții, găsită la muzeu, iar aceasta folosindu-se de instrucțiunile pe care acum le înțelege, reușește ca de la „force field” să readucă din cealaltă dimensiune insula de lângă mal. Pe insulă găsești ultima placă pentru „alcove”

Maggie și cu tine, luați hotărârea să-l chemați și pe Brink la așezarea ultimei plăci, în caz că aceasta ar fi însemnat întoarcerea pe Pământ. În timp ce vă îndreptați spre Brink, sunteți chemați în ajutor prin comm., chiar de către acesta. Îl găsiți lângă cascada de la PLANETARIUM SPIRE, având mâna prinsă într-o crăpătură din stâncă. Singura soluție pentru a-l elibera este să-i iei mâna, soluție propusă chiar de el. Pentru această operație folosești maxilarul găsit chiar la începutul jocului. Nici o problemă, un cristal pe rana și treaba e rezolvată.

După ce îl convingi cu greu să vă urmeze, te întorci în Nexus unde potrivești și cea din urmă placă în firidă. Triumful se transformă în romb și... se deschide ultima ușă, cea care nu avea un panou de control. „Tram”-ul din spatele ușii te poartă pe tine și pe Maggie spre a cincea și ultima spirală.

CATHEDRAL SPIRE

În sala pe care o găsești se află o mașinărie, plină de obiecte ciudate și console. De la una din console lipsesc trei cristale. Două sunt de aceeași fel cu cele pe care le ai la tine. Urci pasarela până la cealaltă ieșire din sală și ajungi la un nou „strange device” care va porni ultimul pod înainte de a acționa întrerupătorul înălțură cuibul de pasăre de pe lentilă. Odată pornit și acest ultim pod, forma cristalină din centru se transformă din „cristal form” în „The Eye”. Singurul lucru care lipsește este cristalul triumfiular de la mașinărie. Te duci și îl trezești din nou pe extraterestru încercând să-l convingi să-ți acorde încrederea și să te lase să pătrunzi în Spacetime Six. Deși te previne că vei rămâne pe veci închis în acel univers, te ajută și îți dezvăluie locul unde se află piesa lipsă. Mai precis, îți dă un nou cod pe care îl vei introduce la panoul din camera hărților. Afiș așadar locația unde se află cristalul și

anume plaja. Ieși așadar din cavernă și mergând în stânga la „opening”, ajungi pe plajă de unde recuperezi cristalul, ascuns într-o piatră.

Întors la ciudata mașină, ești asaltat de Brink ce îți cere cristalele, având nevoie de toate pentru nemaipomenita lui invenție. I le dai pe toate, chiar și pe cele două din consolă.

Nemaiavând ce face aici te duci la laboratorul în aer liber al lui Brink. Acesta este extrem de supărat că formidabila lui mașină de făcut cristale verzi, nu merge. Îl convingi că ceea ce lipsește mașinii lui s-ar putea să fie piesa triumfiulară pe care o deții. În schimbul acestei piese, el ar trebui să-ți dea jumătate din cristalele pe care le obține. Faceți afacerea, pui „eye part” în lăcașul (slot) mașinii și iată că aceasta reușește cu greu să ouă două cristale. Brink e supărat: „Cum, numai două cristale?”. Tu, șmecher, pui mâna pe ambele cristale și recuperezi din mașină și piesa pusă mai devreme. Turbat de furie pentru că mașina este acum oprită, Brink te doboară și încearcă să te omoare cu ajutorul unui bolovan. Din feri-

cat așa că încearcă să-l deschidă forțându-l un pic. Acesta izbucnește fără veste și, ca rezultat, simpatica și drăguța colegă îți moare în brațe.

Mai hotărât ca oricând, te duci întins la „Ochi”, dar acolo trebuie să bați repede în retragere din cauza unui monstru aciuat pe acolo. Pentru a scăpa de această ultimă piedică, întrerupi podul de lumină și fiara cade în hăul de dedesubt. Morala: Cine se pune cu Boston Low, cade și moare. Exemple berechet: păianjeni, monstri, Brink-ii.

Odată înăuntrul „Ochiului” o să găsești un „portal”, poarta de acces spre Spacetime Six. Intri...

Ajutați de extraordinara ta voință și hotărâre, coplanetarii Gardianului reușesc să parasească universul de o fantastică frumusețe în care se aflau captivi de mii de ani, să-și regăsească planeta și să-și recreeze corpurile fizice. Ca răsplată, unul dintre extraterestri se întoarce în Spacetime Six și, colindând pe cărările timpului, reușește să-i aducă înapoi pe... Maggie și Brink. Cel din urmă e întreg și la corp și la minte, mult îmbătrânit însă fericit de a fi scăpat de dependența față de cristale. Maggie e fericită pur și simplu și, în consecință, îți sare în brațe....(ahem).

Ținându-și promisiunea, extraterestrii construiesc o navă cristalină, cu care tu împreună cu cei doi colegi vă întoarceți pe Pământ spunând că veți reveni. (Semnalează aici un mic „bug” în jocul celor de la Lucas. În momentul în care Brink se „urcă” în navă, are același aspect tineresc din timpul jocului).

FINAL

cire, datorită mâinii târate, scapă bolovanul, se dezzechilibrează și cade în prăpastie

THE END MY FRIEND

la cristalele și piesa triumfiulară și pune-le pe toate trei în consola din CATHEDRAL SPIRE. Vorbește cu Maggie care a citit în bibliotecă ei și e mai cultivată în probleme aliene și știe să dea drumul mașinăriei. După vă. promiteți reciproc să nu vă învâți unul pe altul cu ajutorul cristalelor în caz de accident. Maggie porcede la startarea întregului sistem. Se pare că ultimul mecanism este blo-

Acesta a fost tot dar, poate nu și totul. Sper că soluția de față e destul de clară și o să fie de ceva folos celor ce vor să-și încerce talentele de săpători, arheologi, exploratori, astronauti și... terestri, în „THE DIG”, fantasticul quest al celor de la „Lucas Arts”.



Celor pasionați de jocuri pe PC, le dăm întâlnire în fiecare sâmbătă seara (21.15) în cadrul emisiunii „Noi și Voi”. Să se prezente și concursuri pe tema sus amintită. Vă așteptăm cu dor și drag.

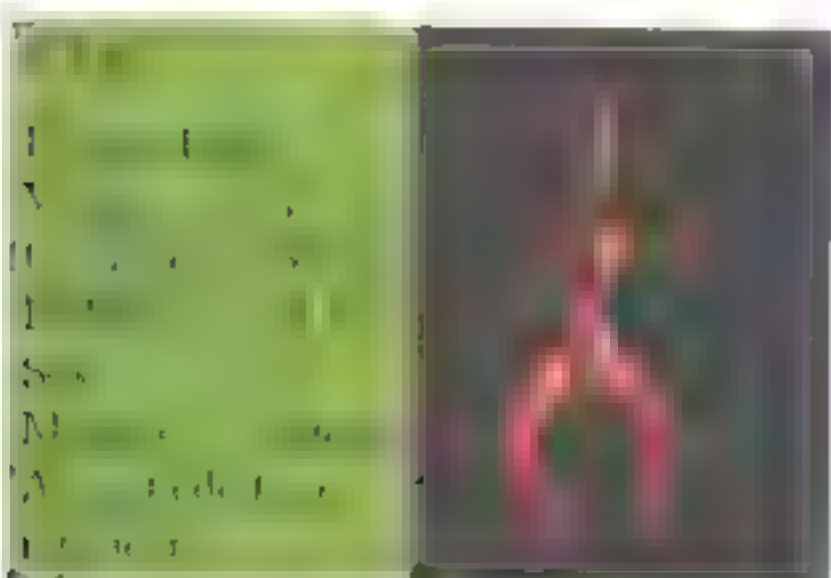


ASHRAF
Planeta Karlak
Vârsta : 75
Greutate : 140 lb
Sex : M
Meserie : Slant (?)
Calugăr cu mare
forță spirituală

CYBEN
Planeta Axone
Vârsta : 20
Greutate : 210 lb
Înălțime : 6 ft
Sex : M
Meserie : Inginer
Cyborg luptător



JAKE
Planeta Sentral
Vârsta : 31
Greutate : 225 lb
Înălțime : 6 ft 2"
Sex : M
Meserie : B-guard
Luptă pentru sal-
varea lumii sale.



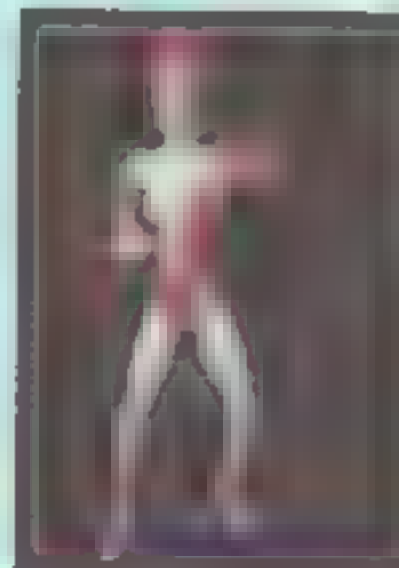
Nu, nu este un joc cu avioane, ci un alt joc de luptă. Așadar să vedem datele problemei:
producător - Argonaut Software,
distribuitor - GTE
apărut în - 1995
suport - 1 CD (conține track-uri audio).

Cu ce vine FX-FIGHTER în fața deja existentelor Mortal Komb-uri, Street și Super-Street Fighter-e, One-Must-Fall-i etc.? Argonaut au vrut să depășească granița celor două dimensiuni și au dezvoltat un nou combat-engine care dă posibilitatea iubitilor de gen, să se evidențieze într-un peisaj 3D. Așadar, startul în lupte 3D a fost dat. De ce doar startul ..?

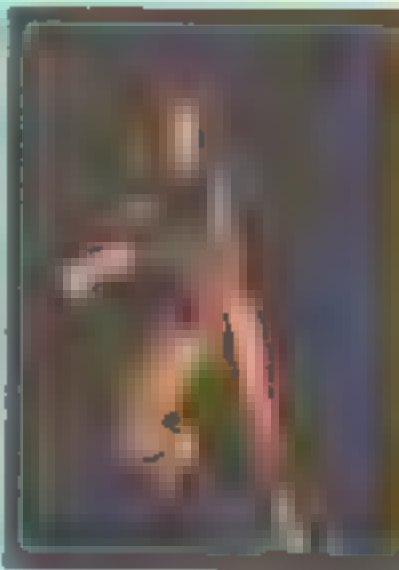
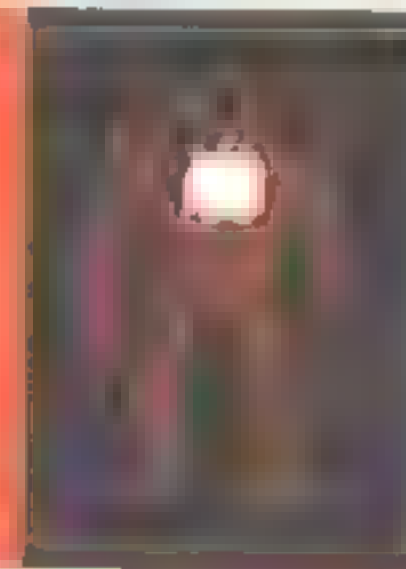
GRAFICĂ SLABĂ?

Mulți din cei care l-au văzut, au avut o mică reținere în a-l achiziționa, datorită "graficii slabe" a caracterelor. Totul ar fi fost în neregulă dacă odată pasești texturi pe caractere (există un meniu care permite setarea detaliilor, foarte important pentru cei cu calculatoare mai slabe decât un DX2), băieții și fetele, roboții sau alienii noștri nu ar arata ca făcuți din carton. Trebuie însă precizat că pentru o grafică mai bună, ar fi fost de "calculat" mai multe poligoane, de împărțit mai multe texturi, etc. fapt care ar încetini mult viteza de joc, dacă nu chiar l-ar face nejuicabil. Personal, luându-l ca un început, nu cred că e așa de rău, mai ales că: Pe de o parte mintea se adaptează și după lipsă (nu vă plăcea list-ul pe PC? banțam după pongoane tex-turate 3D iar pe de altă parte aceasta mică deficiență este compensată de alte câteva elemente inovatoare

Paradoxal, dar FX-FIGHTER-ul nu urmează tradiția mâinilor răstignite pe tastatură a combatunilor clasice. Un Sus-Jos-Înainte-Spate un Pumn și un



SIREN
Planeta Ursae
Vârsta : ?
Greutate : 160 lb
Înălțime : 5 ft 11"
Sex : F
Meserie : Zeitate
Spiritu rău al apelor,
puteri hipnotice



SHEBA
Planeta Rhomb
Vârsta : 20
Greutate : 123 lb
Înălțime : 5 ft
Sex : F
Meserie : Vânător
Extrem de rapidă,
puternică și mândră.

Sunt suficiente pentru o listă de lovituri 3D. Lista e în Ctrl-Alt-Del->, dacă aveți nevoie de ea. :-)

PLUS...

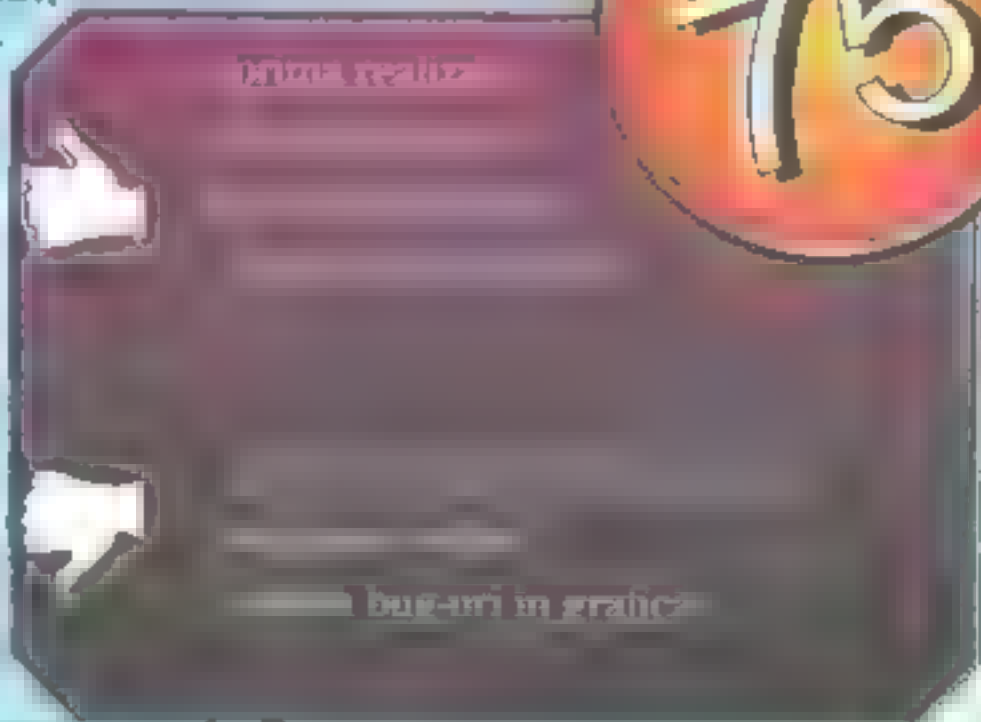
Muzica pe track-uri, un techno su-părat, merge la fix în dinamica acțiunii. Sunetele sunt o desfătare, mai ales când joci cu un partener. Pentru că, de obicei, salvarea jocului de luptă stă în confrun-tarea cu un amic

Și, ca să nu ziceți că sunt rău, vă



prezintă un pic și băieții (fetele, roboții, alienii) pe care vi-i puteți alege să vă reprezinte. Am zis pe care vi-i puteți alege, pentru că mai e unul rău pe care trebuie să lăsați la sfârșit

Binec, vi l-am arătat și pe ăsta



GAME OVER etc	
	60%
	80%
	75%
	85%

MECH WARRIOR 2

SIST CENTURY COMBAT

Pentru că ideea era prea bună pentru a fi uitată și pentru că le-a plăcut, oamenii de la ACTIVISION (nu de la Minolta) au hotărât să refacă bătrânul Mechanic Warrior (un așa-zis simulator de roboți de luptă în timp real), dar îmbogățit cu câteva dintre artefactele, la moda

alte: 486DX2/66 8MB RAM, 2X speed CD-ROM, Sound Blaster 16, local bus

Acum, cu noua față, bătrânul Mech i-ar putea face pe creatorii lui MACRON, VOLTRON etc. să-și blesteme lipsa de imaginație. Apoi, în același sistem inaugurat de DUNE 2 și

ameliorat substanțial de Command & Conquer, se cere să optezi pentru unul din cele două clanuri combatante: Jade Falcon sau Wolfs. Noutatea constă în existența celei de a treia opțiuni și anume de a lupta pur și simplu, în afara oricărei misiuni. Dar vom reveni pe parcurs asupra acestei noutăți.

Să revenim, însă la clanuri. În 3057, alianța clanurilor a suferit cea mai dezonorantă înfrângere de până atunci, pierzând Terra în favoarea „Sferei Interioare”. Ca rezultat, s-a semnat un tratat inter-clanuri care interzice invazia planetei pentru următorii 50 de ani. Tratatul a fost respectat, fiecare clan întorcându-se pe planeta natală. Dar, deoarece pentru fiecare dintre clanuri onoarea era mai presus de orice, fiecare a continuat să-l acuze pe celălalt. Între timp, perioada celor 50 de ani s-a scurs, tulburată doar de mici turniruri în care luptătorii să-și poată recâștiga gloria de altădată. De data aceasta, bătălia se va da doar între Jade Falcon și Wolfs. Jade Falcon „The Crusaders”, reclama Terra ca un drept inamovibil, în timp ce Wolfs nu vor decât să „protejeze Pământul de ravagiile războiului”. Luptele se conduc de la bordul unor roboți „mergători”, înțesați de lasere, rachete, mitraliere etc., având de la 30 la 100 de tone fiecare, numiți Battle Mechs. Pilotii roboților sunt numiți Mech Warriors.

Tu, pilotule, ai drept scop să devii Khon, adică lider al clanului „through excellence on the battlefield and respect for tradition and honor”.

Odată ce ai ales unul din cele două clanuri, primești un anumit număr de puncte care simbolizează onoarea, și în funcție de care vei fi apreciat.

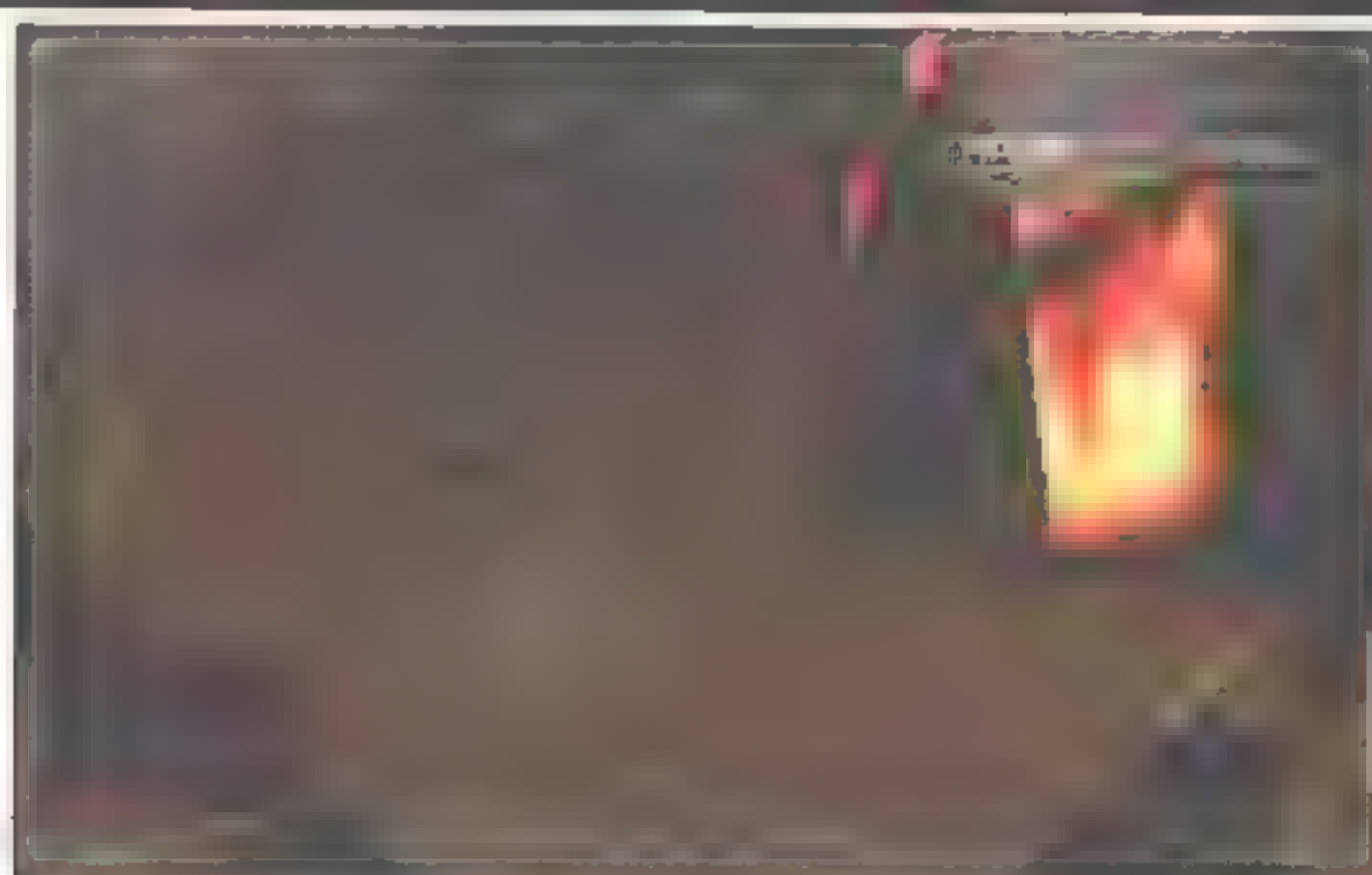
După acest punct, ai mai multe posibilități. Îți poți însuși date despre istoria, personalitățile, regulile de luptă ale clanului, la „Arhiva Holoprojector”. Sau te poți familiariza cu pilotarea robotului de luptă în cadrul „Cadet Training”-ului, executând de la curse cu sau fără obstacole și trageri la țintă, până la înfruntarea directă cu un alt robot, totul sub îndrumarea unui instructor enervant ca o muscă. Odată terminată ultima probă, ți se acordă rangul de Mech Warrior și te poți prezenta la Ready Room (dacă ți neaparat, te poți duce acolo și fără alte „artificii”), unde îți alegi BM-ul (nu BMW-ul) pentru misiune, pentru fiecare dintre acestea având o limită de greutate a mașinii de luptă. Fiecare BM are seturi de armament, și caracteristici diferite de cel anterior. Poți edita, de asemenea, un model personalizat dar în limita clasei de greutate respective.

De notat că mai există un meniu pe care îl poți apela cu butonul din dreapta al mouse-ului și care îți oferă ieșirea în DOS, Hall of Honour, invulnerabilitate, muniție nelimitată... etc. (dezonorant).

După alegerea BM-ului poți vedea dosarul misiunii, situația de pe front sau te poți lansa direct în luptă.

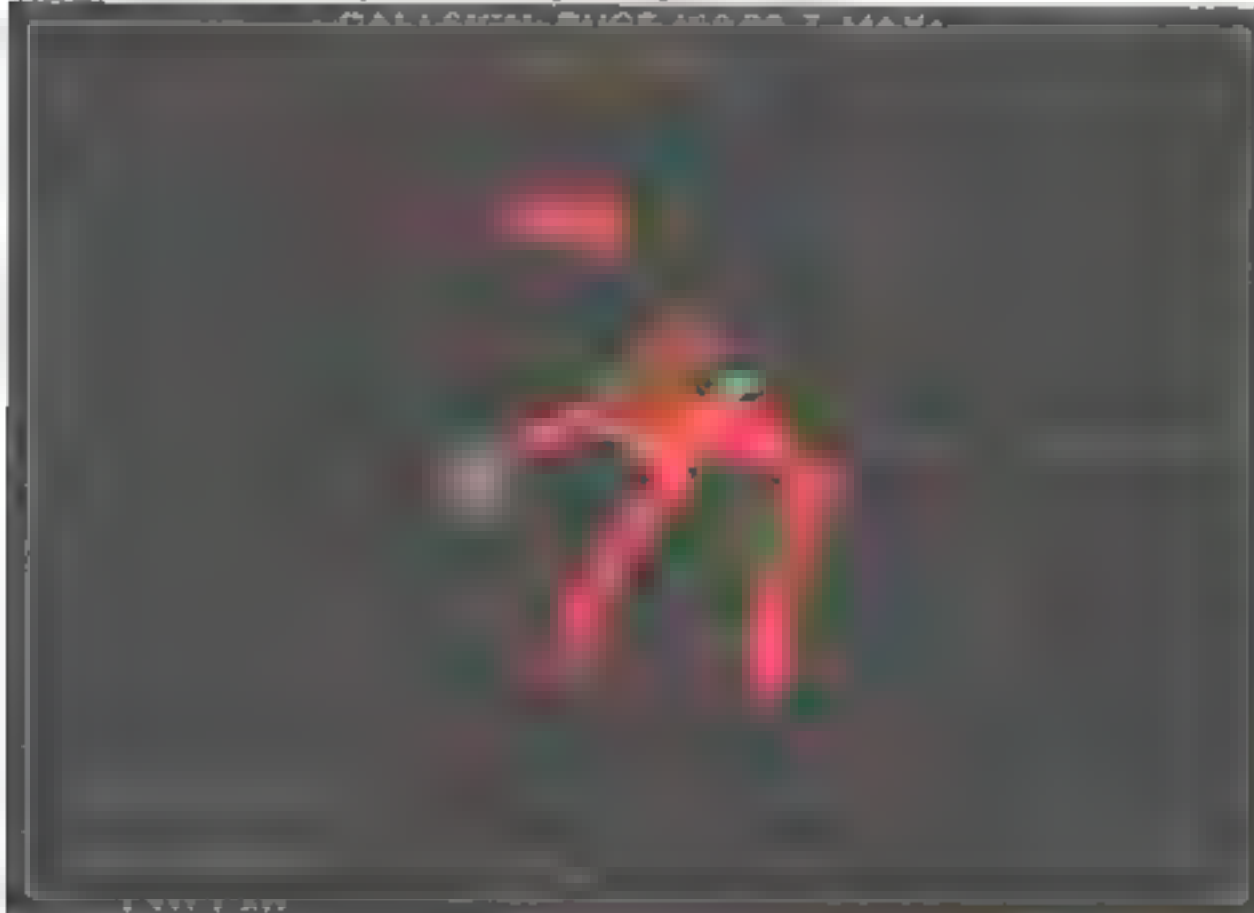
Despre comenzi doar câteva detalii pentru că nu vreau să vă rapesc plăcerea de a le descoperi și singuri (ce farmec ar mai avea povestea?). Accelerația (în colțul stânga jos al ecranului) se poate controla prin tastele <+> și <->, sau cu tastele 1 - 10 (viteza de la 0 la 100%). Stânga și dreapta: tastele cu săgeți; backspace te ajută să mergi cu spatele. Poți roti torsul robotului fără a schimba direcția de înaintare cu „<” și „>”, torsul robotului având o mobilitate de 180 de grade în plan orizontal și de 90 de grade în plan vertical, controlabil prin tastele săgeți „sus-jos”. Poți deschide focul cu spacebar, iar armamentul îl selectezi cu enter. Poți selecta grupuri de arme cu „shift + 1, 2, 3”... pe care le poți schimba tot cu enter. „E” îți arată cea mai apropiată țintă iar „N”, NAV-Point-ul. Poți inspecta o țintă cu „I”. În colțul din stânga jos este afișată starea de deteriorare „damage” a adversarului iar în colțul din dreapta starea robotului tău. Poți să mărești imaginea (zoom) cu „Z”, „shift-Z”. Pe întuneric poți folosi

Zis și făcut. Oamenii s-au pus pe treabă, rezultând în final un joc în care abia mai recunoști ceva din predecesor. Ce-i drept și cerințele sunt



„Light amplification” („L” sau „Enhanced Imaging” („W”). Un alt lucru folositor sunt jeturile cu care poți face salturi („V”) sau te poți plimba pur și simplu prin aer. Mai poți dispune de imagine de la satelit (F3) și de imagine amplificată („X” sau „shift + X”). „F12” îți prezintă obiectivele misiunii.

Revenind la opțiunea de care aminteam la început, după cum am mai spus poți selecta clanul din care dorești să faci parte, tipul robotului tău, configurația acestuia, ca și cea a roboților adversi, precum și formația în care să fie dispuși. S-ar putea ca peisajul vecto-



rial și cam sărac al misiunilor să vă dezamăgească dar, oricum, dinamismul luptei va suplini această lipsă.

Dinamismul luptei vine tocmai din mulțimea de aspecte la care trebuie să fii atent. Computerul de bord îți anunță cele mai importante evenimente pe cale vocală (dacă ai o placă de sunet) iar zgomotele luptei, combinate cu vocea suavă a calculatorului, creează o atmosferă cât se poate de... plăcută

Înainte de a intra în misiune este bine să-ți configurezi mech-ul astfel încât să fie cât mai potrivit cu mediul ambiant (temperatura e foarte importantă pentru reactor) și cu rezistența probabilă. Nu încerca să-ți suprasaturezi BM-ul cu arme de toate soiurile în defavoarea radiatoarelor de căldură sau a reactorului pentru că alfel, la prima salvă trasă, reactorul e deja supîncălzit. În caz că reactorul e pe punctul de a ceda se inițiază automat procedura de întrerupere temporară a mech-ului. În caz că ești în mijlocul luptei și mai ai nevoie de câteva secunde în plus, poți „trece” forțat peste asta

apăsând tasta „O” (prudență totuși). În alegerea armelor, cele cu laser sunt de preferat pentru că nu au muniție însă rolul

rachetelor nu este unul de neglijat.

Misiunea propriu-zisă începe prin lăsarea ta la suprafața planetei, ți se comunică temperatura, timpul local și alte câteva aspecte și iată-te în luptă. Sunt două moduri mari în care se poate aborda o misiune: fie eviți inamicii și îți vezi exclusiv de obiectivele misiunii, fie încerci bătrânește să distrugi tot ce mișcă.

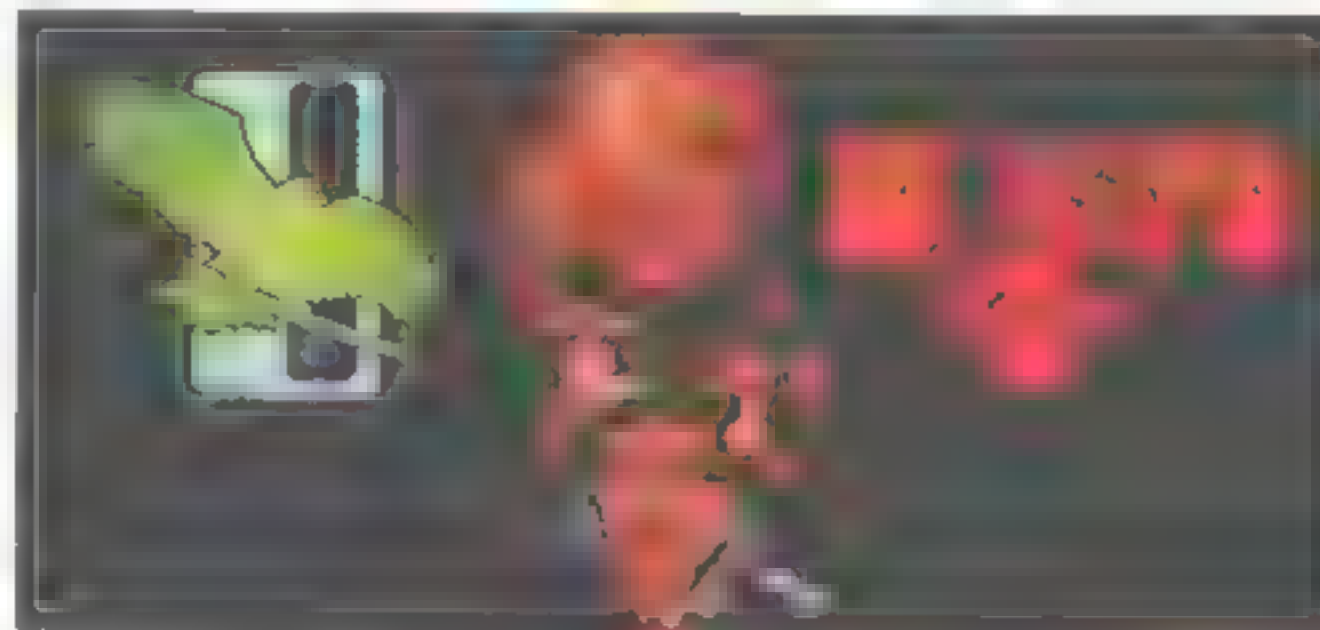
Trebuie să te obișnuiești cu mișcarea independentă a torsului față de picioare, chestie deosebit de importantă. Ai mai multă precizie și ochești infinit mai bine dacă te răsucești din mijloc și nu cu totul. Pentru o mai bună precizie folosește zoom-ul că doar d'aia ți-a fost dat. Atunci când este întuneric, iar sistemul de vedere în infraroșu ți-a fost distrus, te poți descurca destul de bine cu ajutorul imaginii „enhanceate” chiar dacă pare un pic mai haotică la început. Încearcă să ochești în

părțile vulnerabile ale inamicilor (picioare, arme) pentru că poți astfel să scoți din luptă un mech advers fără să consumi prea mult timp sau muniție. Atenție, un robot nu se potolește până când nu-l reduci definitiv la tăcere. Chiar dacă pare făcut praf și/sau nu se mai poate mișca (stă într-un picior), atâta timp cât mai are o armă în stare de funcționare este un pericol potențial.

Folosește, atunci când e cazul, jump-jet-urile (asta dacă le ai), îți oferă

un avantaj asupra celor de la sol și poți câștiga timp sărind peste un obstacol în loc să-l ocolești. Atunci când revii cu picioarele pe pământ, fă-o cu grijă, amortizând și nu ca un bolovan, caz în care capeți „reumatism” la picioare.

Pentru o mai bună orientare în teren sau pentru identificarea unei anumite structuri, legătura cu satelitul este sistemul ideal. Din imaginea văzută din satelit (în caz că nu sunt prea mulți paraziți) poți să-ți dai seama ușor unde ești și încotro te îndrepti. Atunci când cauți o anumită clădire, este evident că e mai ușor dacă privești de sus, nemaipunând la socoteală faptul că s-ar



putea să fie noapte.

Nu-ți lăsa wingman-ii (wing?!) să lăncezească. Dă-le ordine și pune-i la treabă, pentru că nu sunt chiar dezastuoși în materie de ajutor. E destul de plăcut să-i auzi cum îți dau raportul prin radio; face atmosferă.

Închei aici colecția de sfaturi sperând că au oferit totodată și o imagine asupra jocului. Mai adaug că MechWarrior 2 se poate juca în rețea, apărând și un disc cu misiuni special concepute pentru jocul head-to-head. Un nou clan, Ghost Bears, este introdus de către un alt disc apărut ulterior și cei care se simt în stare îl pot încerca.

Așadar, cei care au un 486 DX2/66 cu 8M și le plac simulatoarele fiind totuși plictisiți de avioane, tancuri, submarine sau elicoptere, să nu dispere, lumea viitorului e plină de oferte de serviciu pentru Mech-warrior-i.



TRANSPORT TYCOON



de Tata Mare

face parte din categoria jocurilor

de simulare, în care trebuie să stai în fața calcula-

torului până dimineata. Nu e un

joc în care să te îndârjească împotri-

va sau a cuiva; pur și sim-

plu. Cei de la Micro-

pro se încurcă atunci când

trăiesc (fie ea și cu trenu-

le și nave). „Intriga” jocului

este să fii directorul unei com-

pănii de transporturi și scopul tău

este să faci bani. Mult

mai simplu decât în jocurile de

simulare. „Încă un joc de genul

Sim City care, deși arată bine, nu

are nici o valoare din pricină că nu are

„înțeles”. Și poate că au dreptate.

În TT, în schimb, nu are un scop final, nu

are un ultim nivel sau ceva similar. TT

este un joc pe care îl joci din plăcere și nu

pentru a-l termina. Pe lângă asta există

niste mici-mari diferențe între el și Sim

City. În TT nu te chinui, nu te enervezi

că îți sunt abandonate clădirile, nu te dai

de ceasul morții făcând pe primarul și

încercând să mulțumești pe toți

locatarii respectivului oraș simulat.

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?

În TT, în schimb, am înțeles mesajul, da'

„jocul” cum e?



treburi d-astea. Transporturile nu se fac

la întâmplare, un anumit „obiect” trebuie

dus acolo unde e necesar (petrol la

rafinării, cărbune la centrale electrice,

poștă și oameni între orașe etc.). În tim-

pul jocului sunt oferite subvenții pentru

compania care realizează prima un anu-

mit serviciu și e bine să nu lași să-ți

scape ocaziile. Poți deasemenea să reali-

zezi diferite acțiuni în anumite orașe

(campanii publicitare, obținerea exclu-

sivității transporturilor etc.) tratând

problema cu primăria orașului respectiv

(click-ai pe numele localității).

Câteva sfătuțele: nu pune accent pe

transportul cu camioane, trenurile sunt

de departe cele

mai eficiente;

deși e pitoresc să

te ocupi de trans-

portul de per-

soane, transpor-

turile industriale

sunt mult mai

rentabile; nu te

teme să faci un

imprumut de la

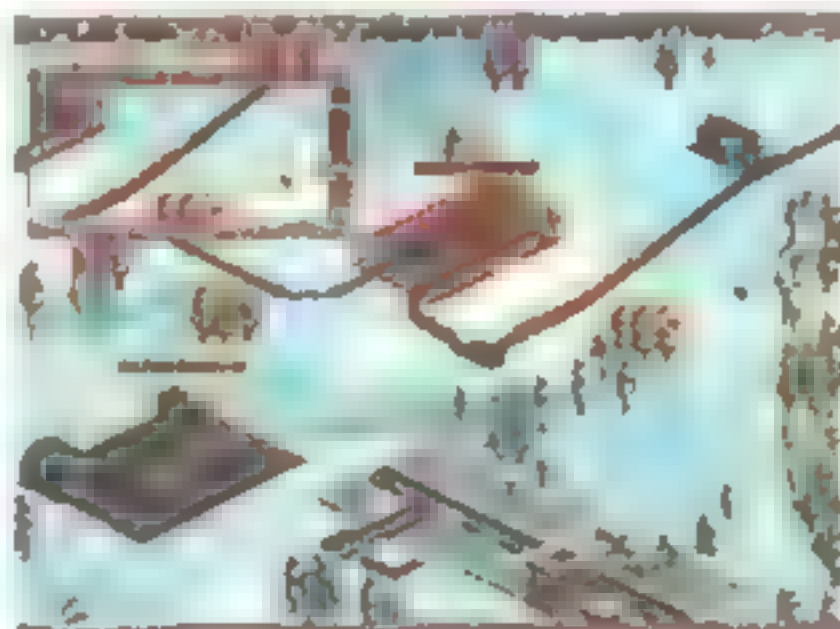
bancă la început,

dacă iei un start

bun o să-l poți restitui lejer mai târziu;

deși e un pic cam necins-tit, atunci când

vezi că o companie adversă (calcula-



torul) începe construcția unui traseu,

construiește și tu pe locul respectiv

Se poate alege dificultatea la diferite

nivele, mergând de la foarte greu până la

stupid de simplu (un singur concurent:

tu însuși!). De asemenea se pot alege

diferite variante pentru numele orașelor,

moneda curentă, unitatea de măsură

pentru distanță... se poate alege până și

partea pe care se circulă.

Există și posibilitatea jucării în doi,

printr-un cablu serial, chestie care

sporește și mai mult farmecul jocului,

satisfacția fiind bineînțeles mai mare

când îți aduci la faliment un prieten, unul

cu o față mai umană decât calculatorul.



Ca orice joc de succes, TT are și o

„continuare”, Transport Tycoon Deluxe.

Ce are acesta în plus? Poți să-ți creezi

singur un scenariu, există mai multe...

„tărâmur” în care poți juca, peisajul e

mai variat, interfața de joc îmbunătățită.

Cum era și cazul, se poate juca și în

rețea (IPX), prin modem sau cablu seri-

al. Faptul că TTD are 13 MB, iar TT

numai 4 mega pare edificator.

Ca un soi de concluzie, TT este un

joc pe care e păcat să nu-l încerci. Poate

că nu v-am convins, dar dacă sunteți

curioși și cedați impulsului de a-l încer-

ca... vedeți voi!



Game Over	etc
95%	
80%	
80%	
85%	

WITCHAVEN

Apasă BACKSPACE , scrie codul, după care apasă ENTER.

SCOOTER - toate armele, vrăjile
MOMMY - îți dă 9 din fiecare licoare
WANGO - îți dă energie și armură la maximum, toate cheile și te teleportează la niv 7
IDKFA, RSVP, RAMBO - te omoară

Terminator: Future Shock

Apasă \ înainte de a folosi codul

VERSION - informații privind versiune
HELLO - heh. try it. :)
SUPERUZI - super-uzi
FIREPOWER - toate armele
NEXTMISSION - trece la misiunea următoare
ICANTSEE - vedere în infraroșu
WHOAMI - shows your handle
COUNTERS - afișează coordonatele x-y ale jucătorului
BANDAID - "sănătate"

Wing Commander I și II

Linia de comandă.

wc Origin -k - în timpul jocului apasă [Alt][Delete] pentru a distruge nava aleasă în radar, [Alt][Insert] (doar în wc2) pentru a distruge o formație întreagă (-k te face invulnerabil)

Wing Commander III

wc3 -mitchell - în timpul jocului [Ctrl][W] distruge nava fixată în radar, [Ctrl][Alt][W] distruge toate navele dușmane din ecran

Crusader: No Remorse

jassical6 - activează modul "cheat"

F10 - toate armele bazate, muniție și obiecte
CTRL-F10 - invulnerabilitate

Linia de comandă:

-vesatest - testează suportul VESA
-asylum - afișază: "Running Enhanced Mode (NOT!)"
-skill - nivelul de dificultate (1 - 4)
-warp - te teleportează la orice misiune
-mapoff - se blochează
-demo - rulează demonstrația.

FX-Fighter

Echivalentele tastelor:

U=sus, D=jos, F=înainte, B=înapoi, P=pumn, K=picior
B F=apasă înapoi, lasă tasta, apoi apasă înainte
U+P=sus și pumn simultan,
P+(B F)=menține apăsat pumn apoi apasă pe rând înapoi și înainte
F->B=înainte, jos, înapoi (separat)

Mișcări valabile pentru toți luptătorii:

U+P Trounce: body slam when opponent is knocked down
B+P Block/defend
U+K Kick opponent when rising from knockdown
D+K Foot sweep opponent when rising from knockdown
F F Roll forward after knockdown/run forward while standing
B B Roll away after knockdown/quick step back while standing
BU Backflip (press and release very quickly)
B F+P Projectile—or P+(B F): Ashraf, Kiko, Venam
FU+P Flying punch (or FU P)
FU+K Flying kick (or FU K)
BD+K Sweep kick (except for Magnon and Sheba)
P+(D F) Side roll (or D+F+P)

Revista "GAME OVER" împreună cu societatea A&S, organizează:

PREMII:

Locul 1: CD-ROM 4X PIONEER

Locul 2: SB16 + BOXE

Locul 3: Un CD cu soft

CONCURS

Răspundeți la următoarele întrebări.

1. Numiți cel puțin 3 jocuri din care s-au extras imaginile ce au compus coperta primului număr Game Over
2. Ce joc a fost produs de firma Lucas Arts a fost lansat în luna decembrie, 1995?

Răspunsuri:

1.
2.

Nume :
Prenume :
Adresa :
Telefon :

Trimiteți talonul completat pe adresa redacției Game Over

My name is BLASTER. SOUND BLASTER

de La Mancha

Ce? Cum? Care?

Dacă vă așteptați cumva la un ton sfâșos, ceva gen: „Măi tataie, placa aia audio, video sau mai știu eu de care, e cea mai tare din parcare, pentru că zic eu!”, luați-vă gândul; ceea ce puteți găsi aici e doar informație. Deoarece nu există „cea mai grozavă, colosală, bestială etc” placă de... Veți găsi aici de ce și cum puteți instala un soundblaster sau o placă video.

Pentru că aceasta este o publicație destinată exclusiv jocurilor, și deoarece un joc, oricât de grozav ar arăta pe ecran, fără sunet, ori bipând amarnic din pc-speaker-ul rămas ca o fosilă tehnologică a erei pre-siliconice, nu e altceva decât o pizza fără umplutură, vom începe cu...

Un fel de Istorie...

După mai multe încercări de dezvoltare a unui standard în domeniul aplicațiilor audio, se pare că binecunoscuta companie „CREATIVE LABS” a luat ceva avans și a stabilit că în următoarea perioadă (nedefinită) un „adaptor” audio pentru PC-uri, cam „așa” trebuie să fie proiectat, în limitele „acestor” parametri. Și pentru că au fost părinții noului card, l-au botezat „BLASTER”. Sound Blaster. De atunci, lumea sound-ului sintetic n-a mai fost aceeași. Gândiți-vă nu la bieteile joculețe amărâte atunci încă în fașă, ci la toată industria sunetului: a studiourilor, laboratoarelor de cercetare, a compozitorilor (cum ar fi VANGELIS

sau Jean Michel Jarre). De la acest moment, progresiv, noul „artificiu” tehnologic a pătruns tot mai adânc în lumea utilizatorilor de P.C. și nu mă refer doar la lumea compatibilelor IBM. Apple Macintosh au făima de a fi integrați în sistemele lor numai hardware audio de foarte bună calitate, astfel că majoritatea posesorilor de MAC-uri s-au bucurat de atunci de încă ceva nou, și cu care s-au obișnuit atât de repede încât astăzi este imposibil să mai găsești un Apple „tăcut”.

La ce bun? Merge și așa...

Poate că „merge” și așa, dar numai dacă ești surd și comunici prin semne. Auzul este unul din cele cinci simțuri ale omului, fiind implicat ca senzor în actul comunicării. Ca rezultat, un joculeț cu muzică și efecte sonore este, categoric, mult mai sugestiv, transmite înfinit mai multă informație jucătorului, decât același joc, mut, în care acțiunea, oricare ar fi ea, se desfășoară precum filmele anilor 20. Amintiți-vă cum era DOOM-ul (cei care aveți un SB instalat) fără sunet Artificial. Sordid. Cum ar fi un simulator gen Comanche sau Tie Fighter, fără sunet? Un coșmar. Dacă poți să vezi, de ce să nu AUZI ceea ce se întâmplă acolo, indiferent unde, în spațiu sau în adâncurile oceanului, printre dinozaurii din Jurassic Park sau în Atlantida, alături de Indiana Jones. Și unde mai pui că unele dintre cele mai noi jocuri, cu o grafică superbă și efecte excepționale, de dimensiunea foarte multor sute de mega, nici nu pot fi instalate în absența unei plăci de sunet.

Bine dar... CARE?

Regulă: „Cel mai bun SB din lume este cel pe care mi-l pot permite”. Și nici nu are prea mare importanță marca, design-ul, pozele de pe cutie sau reclama dintr-o revistă colorată (Nu este cazul

prezentei). Important este să fie compatibil Sound Blaster PRO. Și, la ora asta, majoritatea „blasterelor” sunt

proiectate conform standardelor „CRE-ATIVE LABS”. Și sună... bine. Nu perfect. Nu vă spun de ce și nici nu merită să vă bateți capul cu asta, decât în cazul în care vreți să vă apucați serios de muzică la domiciliu, adică de compoziție, aranjament orchestral, efecte speciale, adică de procesare profesională a sunetului. În acest caz, se impune utilizarea unui WaveBlaster adică a unei plăci suplimentare integrată - uneori - în blasterul de bază, și care schimbă datele problemei. De altfel, efecte cum ar fi: Chorus, Reverberation, Delay, Pitch Shifting, Pitch

Modulation și încă o listă de chestii minunate, își fac adevărata dovadă a valorii în prezența unui instrument muzical, sintetizator, guitar controller etc, care folosesc interfața MPU-401 și/sau General MIDI. Dacă sunteți curioși, putem reveni cu altă ocazie asupra acestui subiect, mai mult decât incitant.

Totuși, odată procurat (indiferent cum), „scula” asta blaster-mată, trebuie adăugată, într-un fel, calculatorului.

Cuumiii...

Simplu. Dacă la 6 ani ai încercat să repari televizorul cu ciocanul din trusa de traforaj, fii convins că o să te descurci perfect. Dacă nu... lasă ciocanul, chiar dacă Murphy are altă părere. Ai nevoie de o șurubelniță, manualul de utilizare (așa, orientativ), și dischetele conținând kit-ul de instalare. Înainte de a desface carcasa calculatorului și a introduce placa la locul său, (în oricare din sloturile ISA libere) e bine să te uiți la configurația eventualilor jumperi de pe SB. Dacă mai ai prin calculator diferite accesorii (modern de exemplu) ai grijă cum setezi IRQ-ul de pe SB pentru a nu exista vreun conflict. Un controller SCSI ar putea deasemenea să genereze nisaiva probleme.

Odată setată placa „din jumperi”, o înfingi cu încredere într-un slot ISA liber și treci la configurarea soft. Pentru un blaster comun aceasta nu constă decât în instalarea driver-elor pentru Windows și la adăugarea liniei SET BLASTER=A220 I... în AUTOEXEC.BAT. Dacă blasterul este o placă mai pretențioasă poate necesita și un driver sub DOS (e mai neplăcută această variantă pentru că driver-ele ocupă memorie convențională și mai și aștepti o țară în plus la boot-are).

Buuuun, acum asigură-te că volumul nu e la minim, jack-ul e la locul său, urechile sunt sub căști, sufletul la gură și...dă-i bătaie.

DOOM

3D

Noul joc al asociației de firme 3D Realms - Apogee este, așa cum era de așteptat, o realizare de excepție. Noul Duke Nuke'm nu mai este, precum predecesorii săi, un slăbuț jump'n run ci un ditamai jocul 3D, rivalizând cu DOOM-ul.

Engine-ul de mișcare e realizat de 3D Realms, iar faptul că cei de la Apogee au la activ un joc ca Rise Of The Triad înseamnă ceva atunci când se vorbește despre engine-uri de mișcare 3D. În joc poți să-ți vezi personajul din spate sau de sus (în acest mod apare și harta) sau poți să privești acțiunea chiar prin ochii săi.

Grafica nu este extraordinară, oricum e ceva mai muncită ca la DOOM sau ROTT, chiar dacă feeling-ul nu este pe măsură. Se pot seta și moduri grafice SVGA însă diferența nu este mare și în plus e necesar un procesor puternic.

Acțiunea se petrece într-un oraș omenesc și nicidecum pe teritoriul extraterestru. Ce-i drept, ai de înfruntat tot soiul de monștri, oamenii nefiind reprezentați. Te bați prin baruri, săli de cinema, discoteci, toalete... mă rog, printr-un întreg peisaj citadin.

Ceea ce remarci din primul screen, lucru pe care nu contenești să-l descoperi în fiecare moment, este realismul jocului în ceea ce privește interacțiunea cu decorul. Ca și în Crusader, aproape tot în ceea ce tragi resimte efectele acestei acțiuni. Geamurile se sparg, butoaiile explodează, gloanțele lasă găuri în pereți... Monitoare, oglinzi, cadavre, țigări, toate sunt tratate ca obiecte active și nu ca elemente

ale unui decor static. La un moment dat nu ai cum să ieși dintr-o cameră decât prin gura de aerisire pe care o deschizi cu ajutorul armei. Ce să mai zici de faptul că atunci când tragi cu pistolul într-o masă de biliard pe care se



află câteva bile, acestea se mișcă, și nu aleator ci funcție de cum

tragi. Poți de asemenea, să vorbești cu diferite personaje pe care le întâlnești, fără însă ca asta să aibă vreo importanță în desfășurarea acțiunii.

Armele sunt bine alese și realizate, există lansator de rachete și, un concept mai nou, un soi de grenade. Acestea sunt detonate cu ajutorul unei telecomenzi, astfel că poți lăsa una două prin puncte cheie ca apoi să le folosești la momentul oportun.

Mai apar și o serie de alte obiecte care să te ajute în luptă cum ar fi un Jet Pack pentru a putea zbura, sau un Holo Duke, un aparat care produce o hologramă a ta pentru a induce în eroare adversarii. Singurul inconvenient este că se consumă destul de repede și nu îți poți permite să le folosești prea des.

Există prin joc ecrane cuplate la camere de luat vederi. Pe unul din aceste ecrane jucătorul poate urmări câteva locuri din nivelul respectiv, un lucru care e util mai ales în jocurile prin rețea, căci DN3D se poate juca și în acest mod.

Sunetele și muzica sunt destul de bune, chiar dacă nu excelente. În timpul acțiunii, personajul tău face tot felul de comentarii, mai mult sau mai puțin hazlii. În caz că acestea nu îți sunt pe plac se pot deactiva. Deasemenea

există un switch ON/OFF pentru Adult Mode. În caz că acest mod este dezactivat, dispar unele poze de pe pereți precum și unele personaje.

Un lucru care nu a fost tocmai bine gândit în joc, este nivelul de dificultate. Există patru nivele de dificultate însă al doilea este deja cam greu. Nu ai foarte multă muniție, iar inamicii sunt destul de rezistenți. Într-un "polițist" (un soi de căne) trebuie să tragi de două ori în plin pentru a-l omorî, de obicei trebuie să consumi trei focuri. E drept poți să culegi muniția odată ce ai

omorât un adversar dar, numărul de gloanțe ridicate depinde de câte

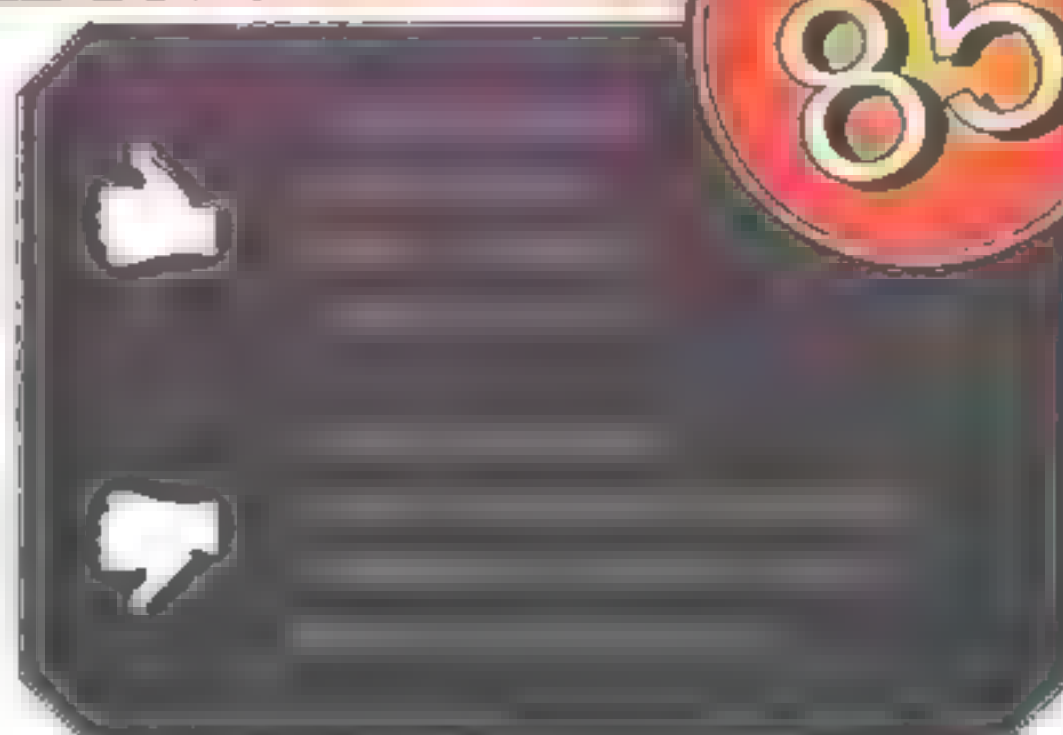
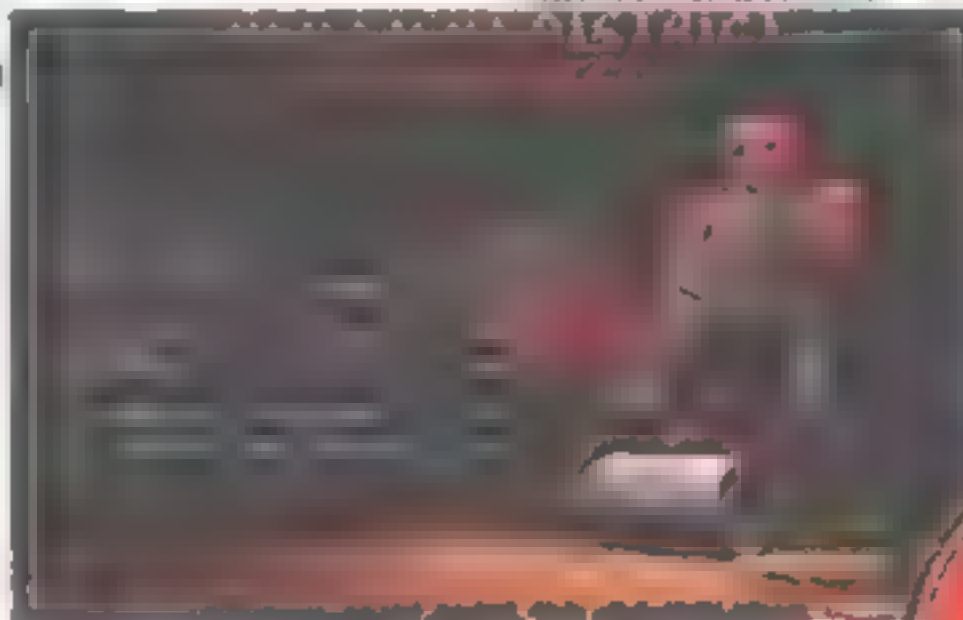


ori respectivul adversar a consumat până în momentul când l-ai omorât.

Un alt aspect este acela că monștrii cei răi nu ratează, cum ar fi de așteptat, și cum se întâmplă în DOOM, de exemplu. Și aici există inamici care trag cu proiectile vizibile dar, fiind foarte rapide, sunt greu de evitat. În plus, atunci când ești nimerit, îți scade foarte mult energia. Pe nivelul doi de dificultate, un "polițist" care trage cu un shot-gun te poate omorî din trei focuri dacă te nimereste în plin, tu fiind la 100% cu sănătatea. Explozia unei rachete/grenade te atinge de la mare distanță, iar de aproape te elimină în 90% din cazuri. E drept, s-ar putea ca toate aceste lucruri să fie mai aproape de realitate, însă asta răpește din plăcerea jocului și din dinamism, fiind obligat să salvezi/incarci des.

Dacă ar fi să adunăm toate acestea, rezultă totuși un joc pe care eu l-aș clasa la ora actuală destul de aproape de DOOM pe care îl depășește în realism dar nu îl egalează pe plan "sentimental". Nu îți dă aceeași plăcere a jocului pe care o oferă DOOM-ul, deși e mai bine realizat. Deh, ce să-i faci, dacă nu e, nu e.

Oricum, vă sfătuiesc să notați în agenda de lucru și acest nou Duke Nuke'm. Luptă ușoară!

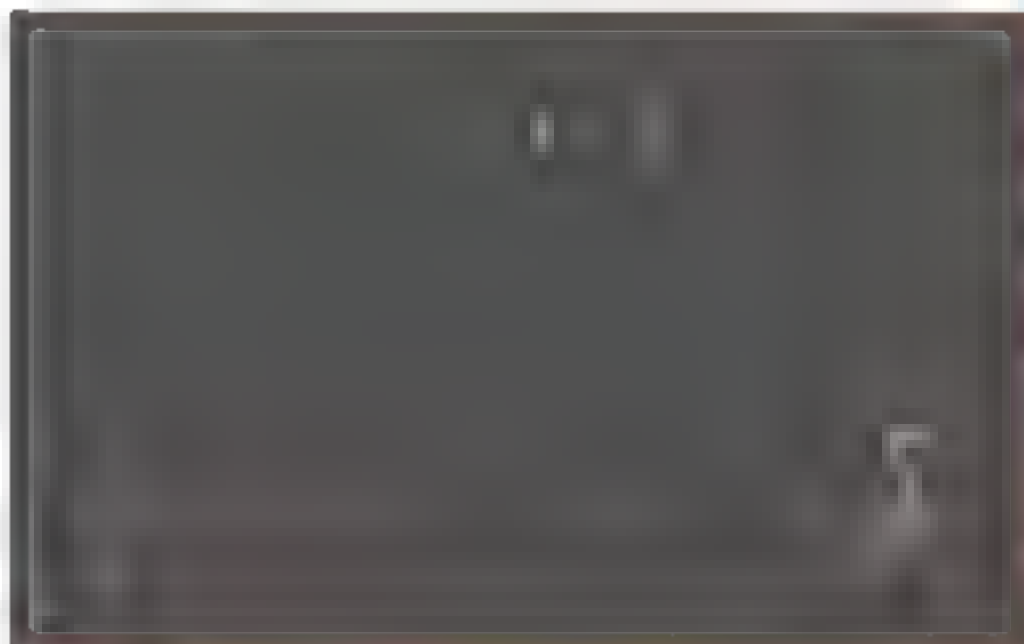


ME	OTER	clc
80%		
80%		
85%		
85%		



DELPHINE SOFTWARE

de B. Bugs



În anul Domnului 1991, apărea unul din jocurile care avea să facă senzație. Noua producție se numea *Another World* și era o creație Delphine Software. Încă din introducere se vedea... adică se simțea faptul că cei de la Delphine Software știau să lucreze profesional. Atmosfera din joc te făcea cu adevărat să te simți în cu totul altă lume, neprevăzutul apărând sub diferite forme, la locul și timpul potrivit. Originalitatea celor de la Delphine a surprins și s-a impus, *Another World* fiind de la un cap la altul un joc căruia cu greu i s-ar putea imputa ceva. Grafica, deși nu pretentioasă, este de calitate, peisajele și mișcările personajelor fiind realizate cu mult realism (realism în altă lume !?). Sunetele contribuie din plin la atmosferă, faptul că jocul avea sunet digitizat pe pc-speaker fiind încă un punct în plus pentru producători. Intriga jocului nu este una deosebită, un savant (tu) ajunge într-o altă lume datorită unui experiment scăpat de sub control trebuind să se descurce în acest nou univers. De aici a rezultat o combinație de arcade cu un soi de semi-quest în care nu ți se dă mult timp să-ți tragi sufletul. Finalul poate nu se ridică la nivelul jocului însă face și el toți banii ca realizare și feeling.

După doi ani, în 1993, cei de la Delphine s-au hotărât să ne prezinte încă o dovadă a faptului că nu sunt niște amatori. Noua lor producție purta numele de *Flash Back* și ar putea fi descrisă ca fiind: „*Prince of*

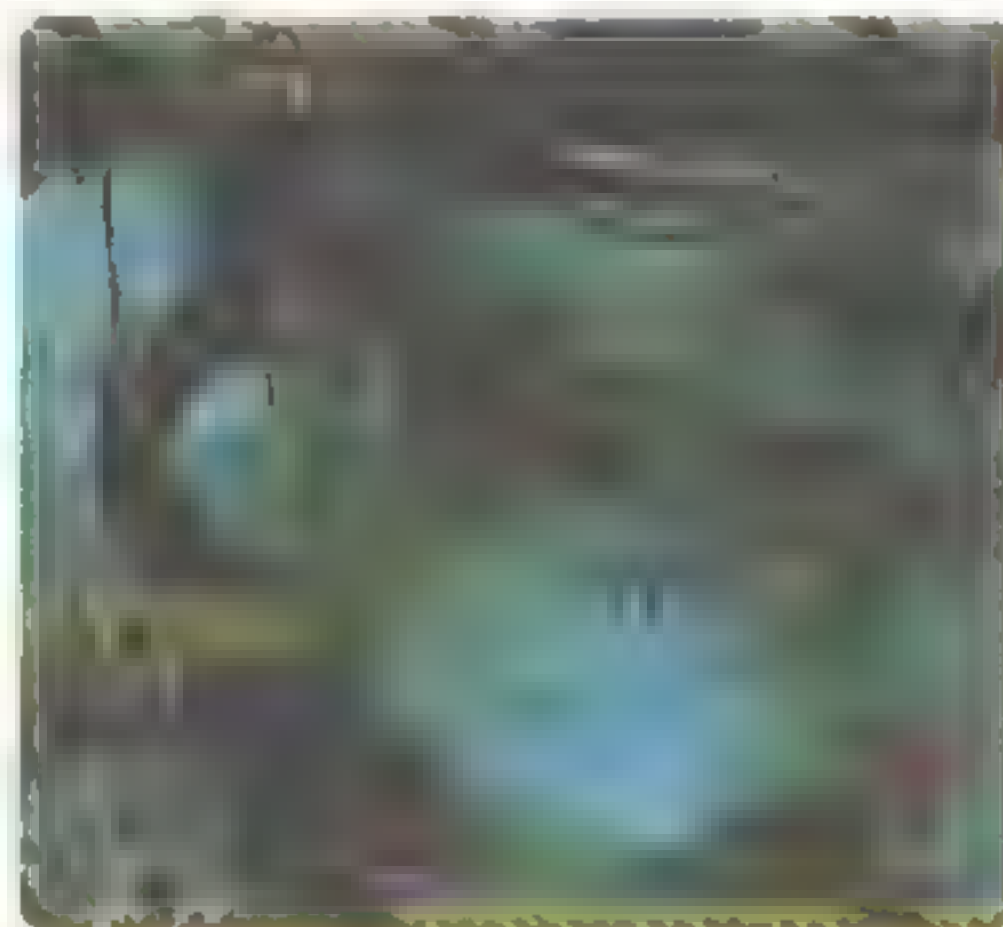
Persia but this time he's got a gun" adică, un soi de *Prince* mai modern în care palosul fermecat a fost înlocuit de un pistol. Grafica și sunetele, nu sunt deloc de lepădat nici acum în 1996. Peisajele sunt foarte bine reprezentate și nu se duce lipsă de idei. În peisaj se mișcă niște personaje cu mișcări executate foarte natural, acompaniate fiind de sunete cât se poate de potrivite. În privința sunetelor, există niște oarecare probleme cu memoria convențională însă cu un minim de cunoștințe, pot fi rezolvate.

Am zis așadar că *Flash Back* este foarte asemănător ca... aparență cu *Prince of Persia*, dar intriga și în general ceea ce trebuie să faci în joc sunt mult mai complexe. Tu ești un tip care tocmai a descoperit că Pământul a fost invadat de extraterestri deghizați, descoperire ce face să fii răpit. Totuși, înainte de răpire, ai avut prevederea sa-ți înmagazinezi conținutul memoriei într-un cip și să-l expediezi unui prieten. Iată-te așadar aruncat în luptă pentru redobândirea identității și pentru eliberarea Pământului.

Nicicând o combinație între arcade și o bucată de quest nu a fost mai atrăgătoare, ai de utilizat o serie de „device”-uri, simplul stânga-dreapta-jos-sus-foc, caracteristic unui arcade nefiind de ajuns pentru terminarea jocului. Deloc simplu, *Flash Back* te poartă din nivel în nivel (niște coduri sunt la pagi-

na de „CAD”) spre un final în care mai-mai să scrie negru pe alb că urmează o continuare. Această continuare a apărut în 1995 (și în numărul trecut :-)) sub numele de *Fade To Black* și sub sigla de distribuitor a lui Electronic Arts, atrași se vede de profesionalismul dovedit de cei de la Delphine.

Fade To Black ne arată că „delfini” sunt în stare să facă și un joc 3D, un joc 3D plin de originalitate, începând cu programul de configurare și terminând cu interfața de joc. Fiind o continuare pentru *Flash Back*, jocul te pune în



pielea aceluiași erou, Conrad, trezit din somnul criogenic la întâlnirea cu o navă extraterestră. Trebuie așadar să evadezi din închisoarea în care ești deținut și să ajungi la rebelii ce s-au constituit într-o grupare de rezistență urmând să îndeplinești câteva misiuni pentru aceștia. Utilizezi în misiunile încredințate obisnuitul pistol (cu diferite tipuri de muniție, ce-i drept) precum și o serie întreagă de device-uri, jocul nefiind unul exclusiv de îndemânare.

Iată-mă ajuns la final. Îndrăznesc să cred că v-am readus în minte firma Delphine Software și jocurile sale. Acestea nu sunt multe, însă după cum ar zice...cine oare?... trei jocuri... și toate trei.

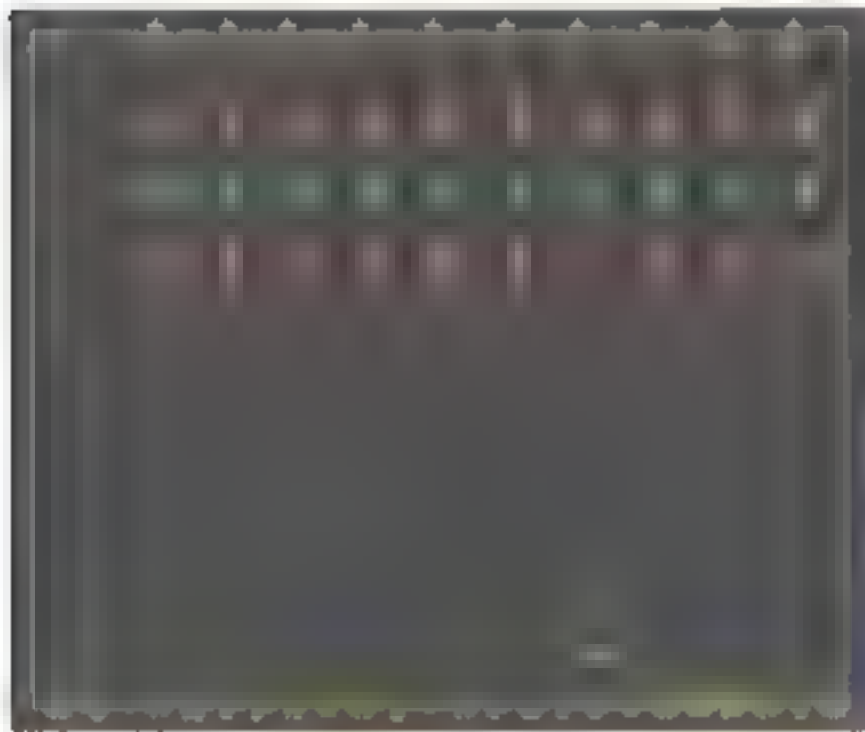




Dacă nu v-a enervat XQUTST-ul atât de mult, sper să mai aveți bunăvoința de a mă lăsa să vă prezint încă o trăznaie de joc. Aproape terminasem articolul pentru numărul acesta, când, de undeva din infinit, a apărut un fenomen care avea să schimbe cursul firesc al povestii de azi. Au apărut

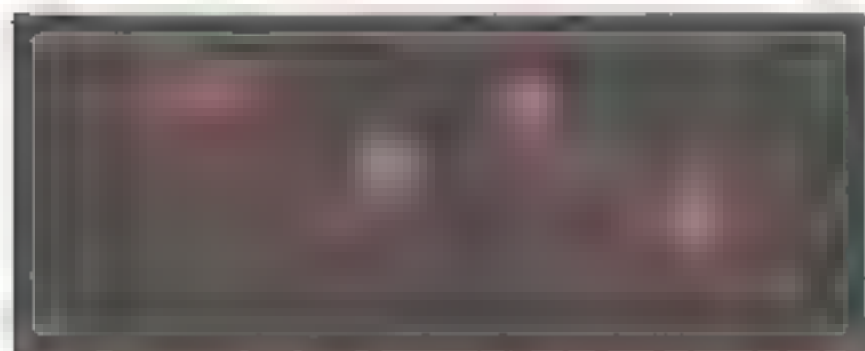
CHEESY INVADERS !!!

Cheesy Invaders, nu mănâncă nimic. Nu fug cu Mouse-ul. Nu fug de mouse. N-au nimic, de fapt, cu mouse-ul. Din



definițiile lor, sunt doar dușmani înraii!

Despre ce este vorba? E avion? E pasăre? Nu domnilor, deasupra acestor gânduri, se află o nouă producție a celor de la CHEESY SOFTWARE. Străvechiul joc, care era bătrân pe HC, revine în zilele noastre, (dacă-mi permiteți o slăbiciune, ca o legendă vie).



arată un joc pe cât de mic pe atât de "rău". Tube este un joc care nu a făcut prea multă vâlvă dând un

anume sentiment, deseori neplăcut, celui care-l joacă. Dacă mai amintesc că este o producție Bullfrog, poate înțelegem de ce e așa special. Care este de fapt problema? Trebuie să termini o cursă cu obstacole, contra timp, cursă ce se petrece într-un



Scenariul este binecunoscut. Alienii, vin. Tu cu brava ta năvuță, îi zăpăcești pe toți

Pe toți pe care poți, joculețul e decent, nu ți se cere imposibilul. Acum ne străduim să răspundem cât mai bine și mai cuminte la o întrebare firească, care se naște în mințile celor ce citesc:

DE CE AȘA DE CUL?

Pentru că!

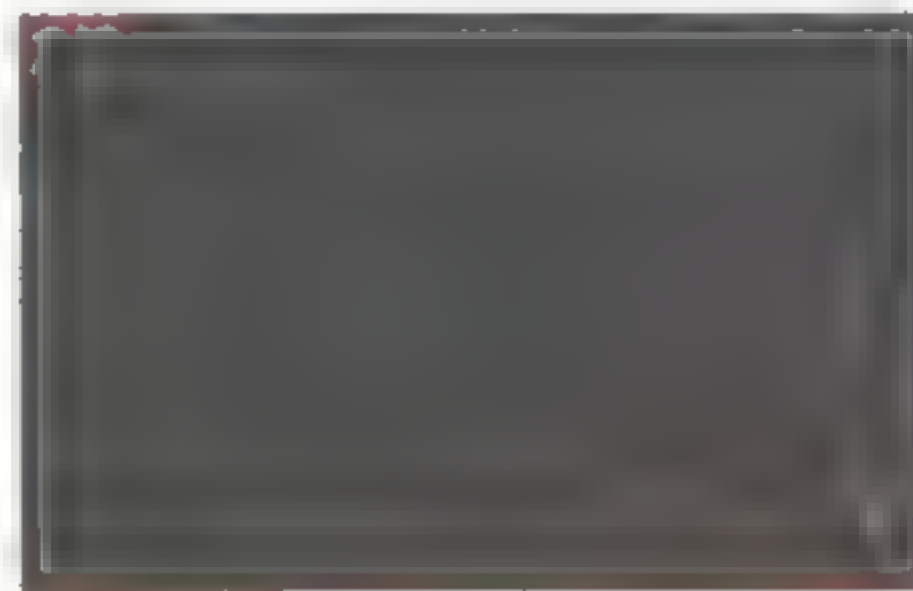
Încă din Start-Up, la cei 1.2 Mega, are de inițializat multe, și te uiți cruciș la el până te bufnește râsul. Replici de genul: "Unprotected Mode Driver 0.0000013a", "Memory acces port utilization bandwidth average: 78% kiwi/ms", sau: "Setting timer Deamon... done (good boy)", ne fac să zâmbim cu gândul la DOOM & Co. Toată această panoplie se încheie cu: "Center mouse and press button 0 to start" Să-mi fie iertat că am scris în engleză (sau făcut reclamații), dar pe cuvântul meu de onoare, că așa scrie. Să trecem la jocul propriu-zis, că am lungit-o și așa prea mult. Făcut sub deviza celor ce la Cheesy Software, STUPID GAMES MADE GREAT, jocul înglobează marea idee, cu grafica SVGA, sunetele de-a dreptul „strâmbe”, pe SoundBlaster, cu câteva elemente de originalitate (cărânciorii

degetele ți se încurcă pe cele câteva butoane când alergi în cu năvuța ta pe toți pereții, pe sus pe jos trăgând în toate părțile. O muzică cu influențe psihedelice contribuie din plin la formarea cadrului ambiant. Jocul are doar trei nivele dar pe care le treci cu greu. Dacă-l terminați, aveți toate șansele să vă ridicați de la calculator și să plecați liniștiți pe tavan. Așadar, gândiți-vă bine înainte de a-l juca... TUBE or not TUBE?



sosesc din direcții aleatorii, mouse etc), și un drob de filosofie (no one is safe, The Safe shall die!). Nu recomand acest joc, celor care n-au calculator, celor care n-au mouse, sau care n-au SoundBlaster. Fără sunet e ca și mort. Este într-adevăr un joc prostesc de bestial. Fiind singurul joc existent pe hard, pe lângă quest-urile la care joci cu săptămâna, l-am arătat cuiva (vroia să se joace și, știindu-mă pasionat, a vrut să-i arăt câte ceva). Nu vă descriu cum s-a uitat la mine, pentru că n-am cum.

Uite, cam AȘA!



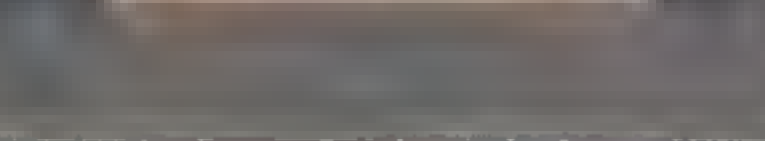
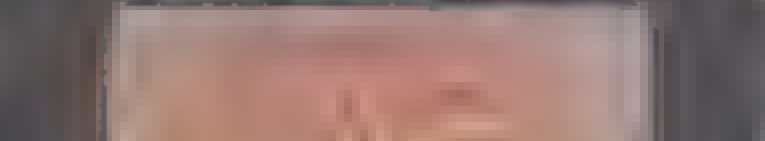
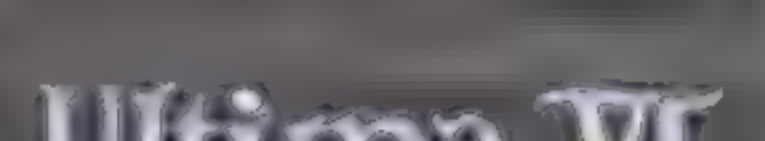
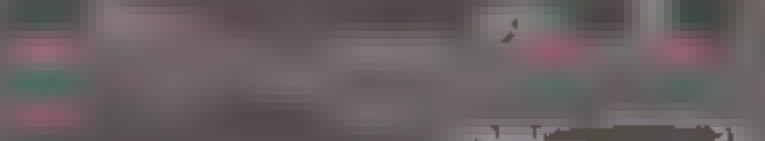
Ultima I



Exodus
Ultima III



Ultima IV
The Knights of Suspense



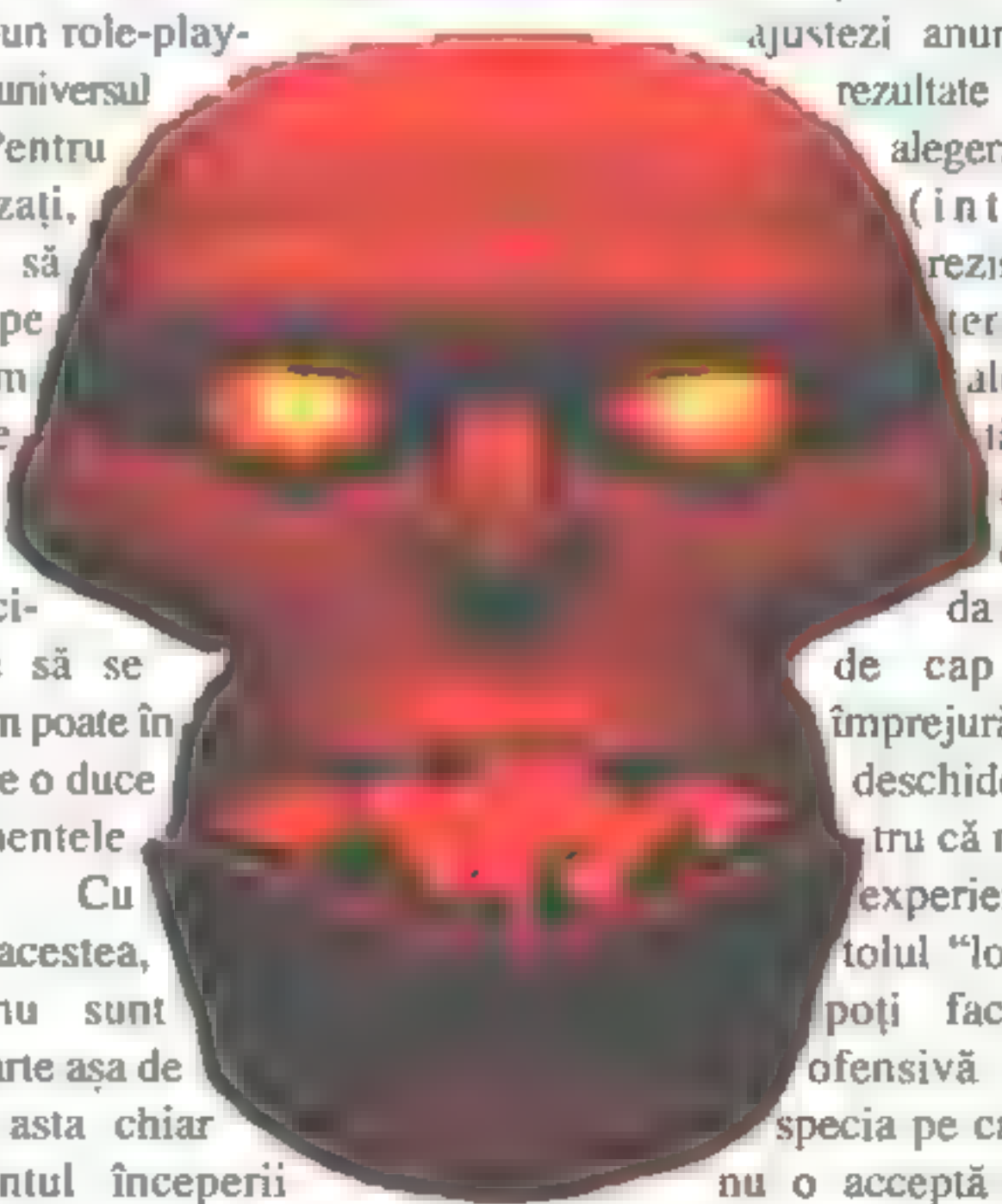
ORIGIN

de Dr. M. J. M. J.

În anul 1983, un grup format din Robert și Richard Garriott, alături de un prieten al acestora pe nume Charles Bueche, au înființat ORIGINE, firma binecunoscută astăzi pentru calitatea produselor sale. Dar se pare că nu este suficient să fie cunoscuți în reviste, ci trebuie să se ocupe și de ceva mai mult, așa că în 1992 ORIGINE se alătură lui Electronic Arts, o altă companie de divertisment. De-a lungul timpului pe care ORIGINE le-a onorat cu produsele sale, au fost Atari, NES, Nintendo GAME BOY, Fujitsu FM Towns, Sega CD, Saturn, 3DO, Sony PLAYSTATION, Microsoft și PC. Pentru produsele pentru această din urmă se împart în 4 categorii: 1. 1st person view, 2. 3D adventure arcade, 3. strategy, 4. role-play (acestea sunt denumirile în engleză).

ROLE-PLAY

Fideli motto-ului "We create worlds", băieții de la ORIGINE au creat cel mai impresionant univers întâlnit într-un role-playing game - universul "Ultima". Pentru cei neavizați, voi încerca să explic pe scurt, cum stau lucrurile într-un R P G : eroul principal trebuie să se descurce cum poate în lupta pe care o duce cu elementele potrivnice. Cu toate acestea, lucrurile nu sunt nici pe departe așa de simple, și asta chiar din momentul începerii jocului când trebuie să-ți creezi și botezi personajul, să-i alegi specia (om / goblin / elf / gnom / dwarf...), ocupația (luptător / mag / hoț / vrăjitor / cleric...) și eventual să-i mai ajustezi anumite attribute rezultate direct din alegerile anterioare (inteligentă, rezistență, dexteritate). O alegere pripită a acestor caracteristici, îți poate da multă bătaie de cap în multe împrejurări: nu poți deschide o ușă pentru că nu ai destulă experiență la capitolul "lockpick", nu poți face o vrajă ofensivă pentru că specia pe care ai ales-o nu o acceptă sau nu are suficientă "mana" în momentul respectiv, nu poți fura un obiect pe



GAME OVER

care nu
că nu a
Joc
fac ex
Acțiun
in inv
prin "I
(Avata
de int
diplom
rând d
pentru
răspun
succes
provocă
univers
de tot
creatur
puse pe
(începă
U7 acț
se învâ
jurul
a n u
"Guard
"față"
care ap
când în
tru a
leme),
să fie d
decizii j
pentru
aliații s
manii. C
respectă
un loc
jucător
stăpân
magie
ofensiv
tate, ca
sau în
mult sa
șamd -
scopul
jocului.
Exis
diferite
Ultima
de und
Underv
designer
mai fa
Privind
evoluți

GA

READ.ME

1st PERSON view



nu a rezista oncol si a devasta orice il
asa in cale. Exista anumite terminale

(una singura restau-
tru a obine date, c-erese coduri de
acces sau pentru a deschide usi ce sunt
numai de aici. Cu aceasta
ocazie ORIGIN chiar ca s-a terminat
destoia cyberspatiul lor si a inceput
noul element consacrat de

cyberdog, computer nodes, ICE
drills, fiind multe
din Bloodnet sau

de virtualitate, de
sistem de observare
sistem, observare
no.

terzoare de umbra, in
le produse de surse in
flora, de lecte. Versiunea de 4.0.

numit (sate) o era in 1993

1993-1994

1993

3D ADVENTURE/ARCADE

În această categorie avem de-a face cu Bioforge, **singurul** joc despre care se poate spune fără dubiu că este un "INTERACTIVE MOVIE" adevărat. După ce urmărești introducerea în care un individ suspect se îndeletnicește tacticos cu mutilarea unui humanoid, te trezești prizonier într-o celulă și, datorită perspicacității tale descoperi cu surpriză că tu erai a doua persoană din filmul cu omul și minidrujba. Colac peste pupăză, constăți că nu ai la tine decât un lapsus total, adică nu-ți mai aduci aminte cam nimic. În ciuda tratamentului la care a fost supus, eroul manifestă sentimente cordiale față de cei pe care îi întâlnește pe culoare, reciproca nefiind valabilă în nici unul din cazuri (concluzie pe care o trage contorizând numărul de lovituri pe care le încasează de fiecare dată). În aceste cazuri, el abandonează politețurile și, între două lovituri pe care le aplică cu generozitate respectivilor, încearcă să-i tragă de limbă (la figurat) în legătură cu poziția și identitatea sa. Acțiunea jocului este extraordinar de captivantă (o dată ce ne-am apucat de el n-am stat până nu l-am terminat - și asta a durat cam 12 ore) iar perspectiva 3D, unghiurile variate din care este privită acțiunea, texturile mapate, mișcarea personajului și dialogurile te introduc într-o atmosferă de film nemaiîntâlnită până acum la nici un adventure. Nu voi povesti mai mult pentru a nu a strica plăcerea celor care nu l-au jucat dar intenționează s-o facă în urma citirii acestui articol :-).

Un alte joc care "rupe" la această categorie și în general, este Crusader: No remorse. Povestea sună cam așa: ca mercenar încercă ești trimis într-o misiune pentru a omorî niște rebeli care amenințau planurile pacifiste ale unei corporații intitulate Consortium. Ajuns la fața locului, comando-ul constată că nu era vorba de rebeli ci de niște oameni obișnuiți, așa că începe să suspecteze intențiile reale ale celor ce i-au angajat, și refuză să-și îndeplinească ordinele. Drept

urmare, grupul celor trei temerari este prins într-o ambuscadă organizată de superiorii lor, iar două treimi din ei cad secerăți de gloanțele unui robot care, cade la rândul lui pulverizat de grenada aruncată de treimea supraviețuitoare (faza merită văzută). Odată scăpat, eroul se refugiază în tabăra rebelă unde, pentru a demonstra că nu este spion (vom discuta despre complexul trădătorului mai încolo) trebuie să îndeplinească cu succes toate misiunile ce îi sunt încredințate. De la bun început

trebuie să atrag atenția că acest joc nu este recomandat celor care nu fac diferența între monitoare realitate, celor care nu suportă violența sau celor slabi de înger în general, din următorul motiv: programatorii au avut ca motto "Dacă

vezi ceva pe ecran, atunci poate fi împușcat!" (intenția lor a fost să facă arcade-ul "total" și se pare că au reușit). Arsenalul de care dispui este de-a dreptul impresionant: pistoale și shotgun-uri automate, mitraliere, arme energetice care omoară, car-

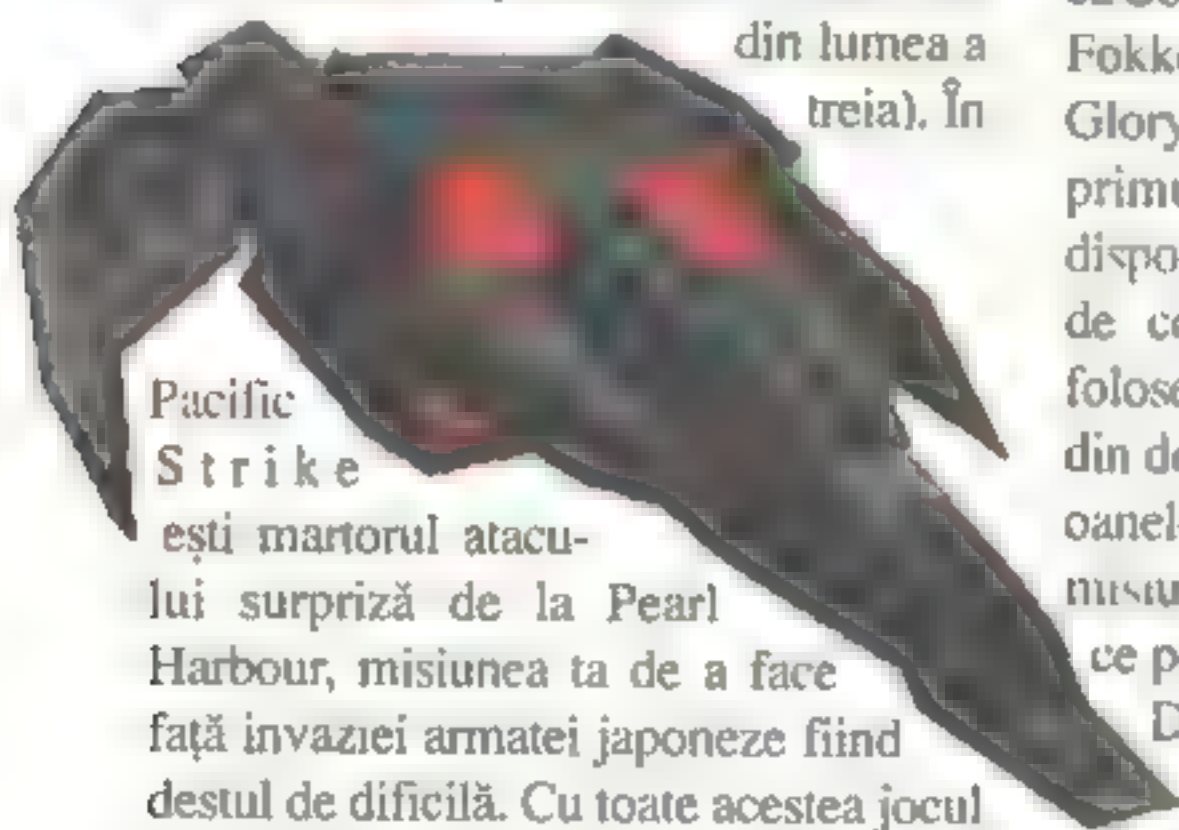
bonizează sau atomizează precum și lansatoare de una sau mai multe rachete care îi înflăcărează pe inconștienții care îți stau în cale.

Jocul merge numai în SVGA și "nu are remușcări" atunci când cere în mod minim un 486-66 cu 8M pe care însă merge cam prost. Cei care vor să nu aibă probleme când urmăresc un ecran plin de explozii (specialitatea ORIGIN-ului) ar trebui să aibă măcar un 486-80 cu 12 M. Dacă tot vorbeam de "INTERACTIVE MOVIES" aș concluziona, spunând despre Crusader că este singurul joc în care nu-ți pare rău că dai banii pe un CD cu 425M de AVI-uri non-interactive.

AIR/SPACE COMBAT



După cum se vede din vorba de simulatoare de aer feră terestră sau în aer, aceste categorii fac parte din Pacific Strike, Wing Commander și AH-64D Longbow. Wing Commander te afli la comanda escadrilei Stern's Wildcats, o unitate de mercenari de elită care zboară pentru a restabili ordinea într-o lume dominată de violență (misiunile variază de la paza unor barajele transport, până la distrugerea unor obiective strategice pentru a zădărnici planurile unor dictatori din lumea a treia). În



Pacific Strike

Te afli martorul atacului surpriză de la Pearl Harbour, misiunea ta de a face față invaziei armatei japoneze fiind destul de dificilă. Cu toate acestea jocul permite și misiuni 'custom', în care poți să-ți alegi avionul și tabăra cu care să lupți, precum și obiectivele pe care trebuie să le îndeplinești pentru a termina cu succes misiunea.

Pentru cei cu pretenții, originalul Andy Hollis (Gunship, F19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II și III) s-a aliat cu Jane's Information Group (liderul mondial în informații referitoare la tehnologia militară), pentru a realiza cel mai autentic simulator de elicopter. Experiența acestuia, combinată cu informațiile oferite de Jane's I.G. vor sta la baza acestui simulator "final" în

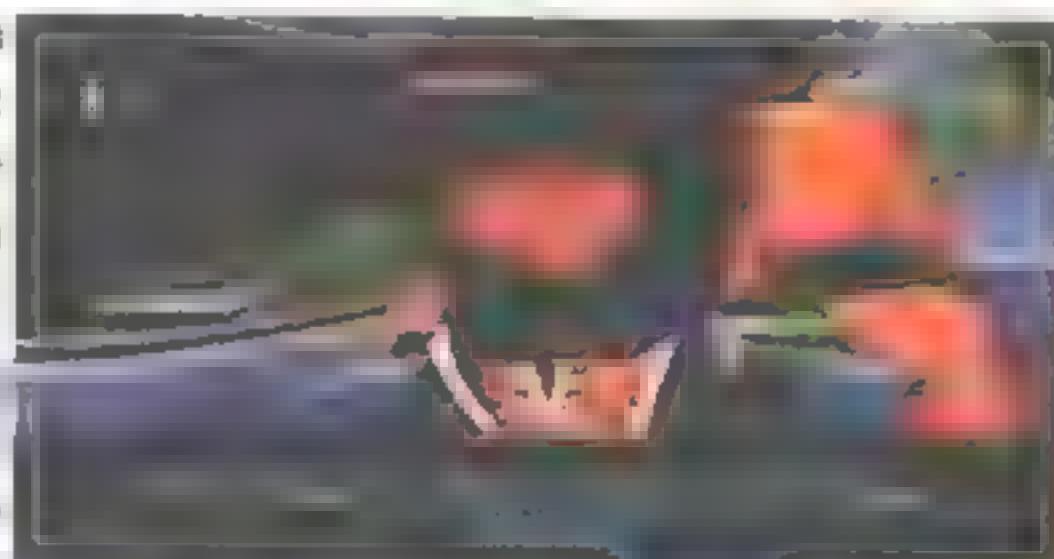
care totul va fi realizat după specificațiile originale ale producătorului elicopterului. Pe lângă tutorialul interactiv dedicat familiarizării cu comenzile, există un generator de misiuni, precum și 12 "historically accurate missions" din războiul din Golful Persic (Desert Storm).

Intervenția în operațiunile Just Generation Just Generation este o problemă care este abordată în capitolul "System requirements" și anume "INTEL 486/66+, PENTIUM, PENTIUM PRO or PENTIUM 4, 100% compatible" și "100% compatible". De asemenea, se menționează că jocul va merge bine doar pe așa ceva...

În caz că dorești să zbori pe avioane ca Sopwith Pup, S.E. 5a, Spad XIII, Fokker Dr. I poți opta pentru Wing Commander: The Price of Freedom. Acțiunea este setată în primul război mondial și te afli la dispoziție în cadrul unei unități de comunicații. Trebuie să-ți folosești în mod inteligent mitraliera din dotare în caz că vrei să faci față avioanelor inamice. Jocul este pe bază de misiuni, dar dispune și de un generator de misiuni care permite 'customizarea' lor.

Dar iată că am ajuns la alt capitol la care ORIGIN excellează și anume la cel al simulatoarelor spațiale (puțin cam impropriu zis). În caz că nu v-ați petrecut ultimii ani într-o căutăci criogenică este imposibil să nu fi auzit de Chris Roberts și de seria "Wing Commander" de la 1 la 4. Primul Wing Commander, lansat în 1990 este, asemeni celorlalte, un soi de simulare a luptei în spațiu, fără a încerca însă să respecte cu strictețe

aspectele fizice ale zborului, concentrându-se în schimb la crearea unei atmosfere cât mai captivantă. Câteva aspecte l-au făcut diferit față de celelalte jocuri și apreciat încă de la prima apariție: grafica, muzica și sunetul au fost revoluționare, depășind toate produsele competitive din acea vreme. Succesul primului Wing Commander fiind răsunător, ORIGIN a avut grijă să asistăm în continuare la apariția următoarelor jocuri: Secret Missions I și II (add-on WC I), Wing Commander II: Vengeance of Kilrathi, Secret



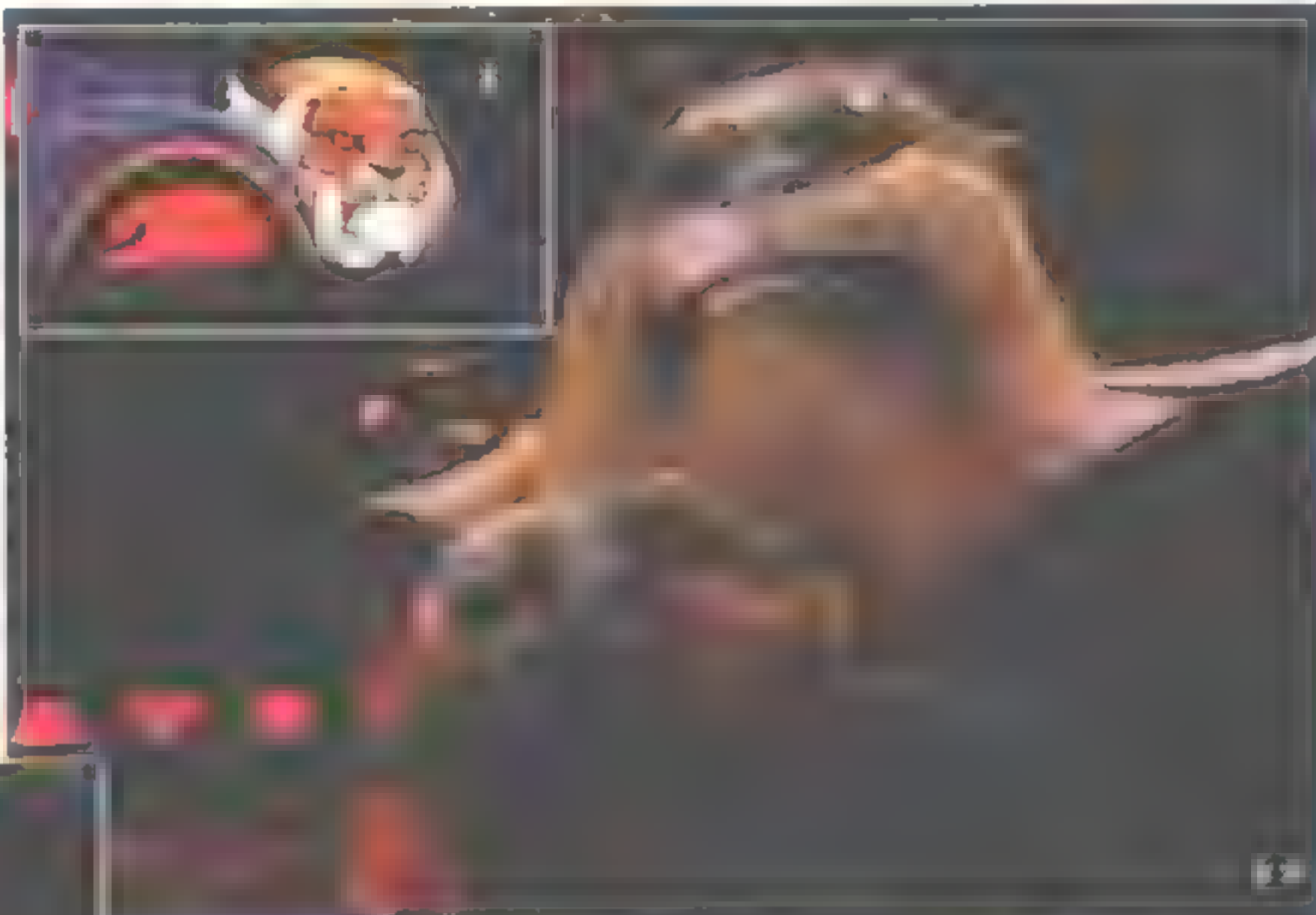
Operations I și II (add-on WC II), Wing Commander III: The Price of Freedom și în final Wing Commander IV: The Price of Freedom. În toate aceste jocuri te afli într-o bază în care există mai multe locuri în care te poți deplasa, unele dintre ele fiind specifice jocului respectiv, altele întâlnite în toate jocurile. Răspunsul depinde numai de tine.

Cu această ocazie, ar trebui să atrag atenția asupra unor caracteristici des întâlnite în majoritatea producțiilor ORIGIN și anume: structura jocului bazată pe misiuni și secvențe cinematice intercalate, precum și modul de interacțiune, și portretele personajelor. În toate aceste jocuri situația stă cam așa: te afli într-o bază în care există mai multe locuri în care te poți deplasa, unele dintre ele fiind specifice jocului respectiv, altele întâlnite în toate



GAME OVER

jocurile (de ex. barul în care poți sta de vorbă cu barmanul sau cu colegii tăi pentru a afla care este situația războiului sau pentru a primi misiuni noi). Mai întâlnim de asemenea un vânzător de la care poți cumpăra/simbunătăți nava sau armele de care dispui, un vestiar sau un terminal de calculator unde poți salva, încărca sau schimba parametrii jocului, un panou unde se află afișată o situație a distrugerilor provocate dușmanului de către tine și amicii tăi, precum și o sală de conferințe în care primești informații despre misiunea următoare. În funcție de modul în care îți îndeplinești misiunea, jocul poate lua un alt curs, existând secvențe cinematice care



sunătă: Mark Hamill (Luke Skywalker - "Star Wars"), Tom Wilson (Biff - "Back to the future"), John Rhys-Davies, Ginger Lynn, Tim Curry ("The Rocky Horror Picture Show"), Courtney Gains ("Tales from the Crypt"), Jennifer MacDonald ("Terminal Force", "The Cyborgs") și alții.

variante de final, cum
spuneam mai de sus, în
foarte multe din jocurile
tate pe misiuni, ORIGIN
dovedește o înclinare față de
ceva ce aş numi "obsesia
trădătorului". Pe scurt, iată
cum stă situația: în mod con-
stant, colegii tăi sunt
preocupați să te acuze de tră-
dare dintr-un motiv sau altul.
Ideea nu este rea în general, ea
contribuind astfel la
menținerea unei atmosfere tens
ales dacă TU ai cel mai mare
omoruri și să-i stresez pe ăia s
pletezi misiunile fără a primi
lucrul începe să te calce pe ner

Cu toate că portretele personajelor din WC I și II sunt foarte bine realizate (vezi *), pentru seria III și IV ORIGIN a schimbat foaia și a folosit actori reali în filmele dintre misiuni (vezi **). Deoarece ORIGIN nu face ceva compromisuri sau lucruri de mântuială, am asistat la o distribuție impresio-



Comandantul Armada, Privateer și Righteous Fire. Al treilea WCAR, MAT, are doar niște misiuni, poți construi și alege partea de Flupti. Privateer și Wing Commander, dar acțiunea e cu totul alta: te afli în postura unui mic "întreprinzător particular" care, încearcă să scoată și el un ban cinstit



(comerț cu diferite produse) sau necinstit (recompense pentru diverse omoruri, sau .. comerț cu produse de contrabandă). Din punctul de vedere al comerțului, a luptei cu pirăți, poate fi asemănat cu Elite, asemănarea oprindu-se totuși aici. În drumul tău vei întâlni oameni care îți vor cere ajutorul, vei avea de-a face cu pirăți, contrabandiști și polițiști, vei descoperi o civilizație aliană și vei câștiga simpatia unei drone care va face tot posibilul să te omoare de fiecare dată când te prinde, vei ... cred am spus deja suficient.

Microsoft este cea mai cunoscută firmă de soft din lume, cea care ne dă, sau nu, cel mai folosit sistem de operare, cea fără de care nici un joc nu ar putea să funcționeze așa cum o face în prezent. Asta nefiind meritul sistemului de operare, ci al băieților cu jocurile. Microsoft, ca firmă care se respectă, nu s-a coborât la nivelul jocurilor, de aceea nu au produs la început nici un joc. Pentru a demonstra capacitățile firmei, și deschiderea lor prietenoasă, în cea mai mare decență față de publicul ce-i folosea sistemul de operare, Microsoft, a început o serie de jocuri, într-un spirit educativ, printre care și simulatorul "Microsoft Flight Simulator" care a ajuns în 1995 la versiunea 5.

DE CE CONCURERĂ ?

MS Flight, se vrea un simulator de zbor, care prin complexitatea sa, să redea prin intermediul calculatorului, realitatea complexă a pilotării unui avion, ținând cont de toate convențiile și regulile unui simplu zbor. De aceea, pornind de la un peisaj desenat din lină, și câteva balize, MSFlight, a ajuns la varianta a 5-a, care conține peisaje din trei locuri de pe glob, comunicații radio și o altă mulțime de factori, toate sub emblema : "As real as it Gets".

Flight Unlimited, are aproximativ același scop, însă cu o altă regulă de priorități în ceea ce privește factorii de realism.

Cert este, că nici unul nici altul, nu au nimic de a face cu simulatoarele de zbor militare, în care mai important este ce faci, nu cum faci cu un avion, ce distrugi și nu cum zbori, jocuri care au cei drept mai mult succes dar mai puțin realism și care se află din abundență pe piață. Atât MSFlight cât și Flight Unlimited sunt simulatoare de avioane civile și sportive în care concurența este perfecțiunea zborului, după principii profesionale. Ambele programe dispun de un sistem de lecții de familiarizare și zbor, fiecare în



spiritul său. Dar să trecem la prezentarea părților în cel mai far-play mod:

MS Flight 5.1

Versiunea de față îi este atribuită relativ noii secțiuni de "divertisment" educative din cadrul Microsoft-ului, și anume "Microsoft Home".

Vom începe "concursul" în ordinea priorităților din CTC-ul Game Over.

Așadar, din punct de vedere grafic, MS Flight Simulator 5.1 seamănă foarte mult cu versiunile anterioare. Panoul de comandă, interfața de "joc", ceasurile, meniurile ș.a.m.d. sunt, cu mici îmbunătățiri de rezoluție și culoare, (ceva la conținut prin meniuri) aproximativ aceleași cu cele din prima versiune apărută pe 8086. Ca noutate, peisajul vectorial deține texturi, ceea ce dă un nou look actualei versiuni. Acestea sunt

UsFlight 5.1

însă destul de pixelate, începând cu cerul, continuând cu apa, (care-i un mozaic de pătrățele albastre), și terminând cu pământul, care-i un fel de apă verde, cu ceva pete multicolore în dreptul orașelor. În orașe, se găsesc clădiri semnificative, puține la număr, și ele cu texturi pe toate părțile, acestea fiind totodată singurele forme de relief pe care le poți întâlni. Singurul lucru care se vede acceptabil în SVGA, este avionul văzut sub unul dintre cele câteva unghiuri externe. Există un scenariu în care poți zbura "over the beautiful mountains" dintre Austria și Germania, care începe însă pe timp de noapte și, dacă nu modifici ceva, nu vezi nimic. Chiar dacă modifici, cam tot nimic nu vezi, munții fiind niște triunghiuri negre. Zborul pe timp de noapte este încă una din posibilitățile FS5-ului. Ideea o dețin de mult, și trebuie să recunosc că îmi place.

Există însă o mică mare problemă. În afară de aparatele de zbor, care se vad frumos, afară nu vezi nimic, (adică e noapte... știți?). Se mai văd niște linii punctate și, dacă e furtună afară, ceva puncte - în sensul cel mai matematic - care "vin" alator de aurea.

Ferestrele de dialog, aduc aminte mai degrabă de un program de desenat, sau de geografie decât de un simulator, care, fie vorba între noi, nici n-ar trebui să aibă așa ceva.

SA SIMULĂM...

FS5-ul simulează patru aparate de zbor. Asta pentru că, atenție, nu sunt toate avioane. Există stră-străvechiul CESSNA, care a ținut cu Microsoft-ul încă de la prima versiune de FS. Apoi, ceva mai nou și mai frumos, (depinde de tine cât de trainic este), un LEARJET, cu două motoare, o mică bijuterie. Urmează un planor!!! SCHWEIZER, nici o legătură cu brânza, îți dă posibilitatea să îți simulezi zborul în liniște, căutând curenți de aer. Cel puțin liniștea îți este asigurată. Ultimul dintre aparatele de zbor pe care FS5-ul le simulează, este un drăguț SOPWICH CAMEL, un avion de epocă, din flota engleză.

2-10 PROBĂ DE URECHI

Sunetele din FS5 sunt bine realizate, mă refer la cele digitalizate, fiind însă puse neoptimizat, devenind stridente chiar, atât cele de motor (mai ales la jet), ca și beep-urile de avarie, semnalizare (mai ales la jet). Planorul tace, lucru îmbucurător, doar avarile mai zăbăresc. Nu există control de volum decât în varianta ON/OFF.

MICROSOFT ORIGINAL.

Din punct de vedere al ideii, jocul are supremație în domeniu, voindu-se un simulator complet, cât mai real, fără scopuri distructive, și care să reflecte cât mai bine complexi-



Des la versiunea a 5-a, nu sunt prea departe de prana(8086).

tatea pilotării unui avion. Elementele de originalitate sunt puține, ținând cont că tot ei au scos și versiunile anterioare de simulator în gen. Ar fi ceva cu texturile alea... pe la avioane, la peisaje, așa cât să fie un pic altfel decât versiunea anterioară.

SIMȚI CURE?

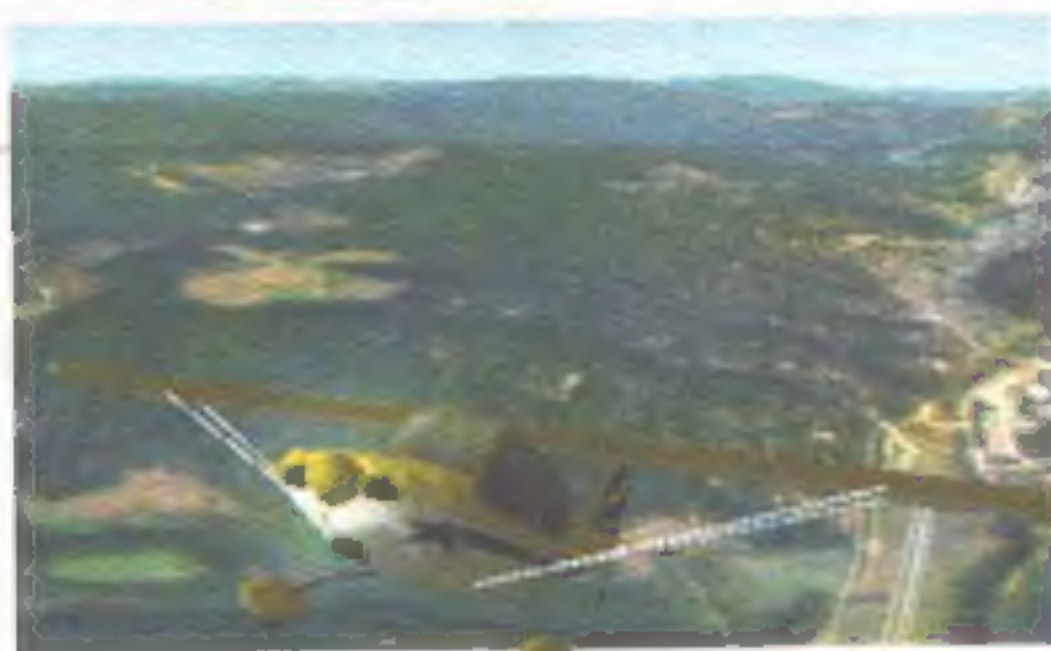
Feelingul FS5-ului este scurs din două mici surse cum ar fi. Pe de o parte te simți important la bordul unui avion, când toată lumea zăbărește din turnul de control kăzinci ca :

"Paris-ORLY Information Alpha 18:00 zulu Weather - Scattered 19700 Visibility >40 mi Temperature +057F - Winds calm - Altimeter 30.15 Landing departing runway 02L. Advise controller on initial contact you have Alpha". Din păcate acestea sunt scrise pe ecran, și tot jocul nu auzi nici o voce. În plus, toată cartea jocului de 304 pagini, îți prezintă pe lângă banale lecții și sfaturi, cum că toate aeroporturile sunt redactate după forma și caracteristicile reale, cum că nu există nimic care să le fi scăpat. Multitudinea de funcții de orientare, balize, radio (fără sunet), ș.a.m.d. te face să te simți important. De cealaltă parte există un feeling în momentul zborului propriu-zis, avionul având un sistem neobișnuit de ghidare, pe care trebuie tot timpul să-l stabilizezi, dându-ți de furcă și făcându-ți un fel de nervi (kanda feeling). Asta are și un alt aspect, deoarece afară, adică pe geam peisajul nefiind tocmai atractiv, jocul se reduce la o bătălie între grosop și cursoare (maus, etc)

UNA PESTE ALTA

Una peste alta, ideea este laudată de noi, realizarea laudată doar de ei. Este atât de real încât, dacă te prabusești în apă, te lovești la fel ca de un bloc, răsărind din suprafața apei ca de pe mozaic albastru (hm...da' dacă nu era apă acolo?), într-un sunet de nuci în perete. Acestea fiind zise aștept criticile fanilor Microsoft FS5 pe care-i invit să citească partea a doua...

FLIGHT UNLIMITED



UNLIMITED?

Totul a început cu "dissatisfacția" celor de la Looking Glass, în 1992, în ceea ce privește simularea de zbor, pe calculator. Seamus Blakley un mare fizician și un experimentat pilot, fusese tocmai angajat la LG. Discuțiile din pauza de masă și din barul de vis-a-vis au decurs în proiectul "Flight". Astfel, datorită acestor "băieți" la care problema nu se mai pune "cum facem aia" ci, ÎN PRINCIPAL, "ce mai facem?" - lucru demonstrat chiar în sistemul de credits, s-a realizat cel mai perfect simulator de avion, pe calculator (IBM-PC), pe care eu l-am văzut. Scopul principal al FLIGHT UNLIMITED-ului, nu este cel de a reda cât mai real complexitatea pilotării avionului, ci de a transmite cât mai exact sentimentul senzațional al zborului. Toată teoria mișcării în fluid, toată aerodinamica și fizica necesară simulării în condiții reale a plutirii și direcționării unui corp în aer, constituie părți fundamentale a Flight-ului. Aici avionul are formă, greutate, eleroane, e.t.c., elicea taie aerul pe care îl împinge spre avion după anumite curbe, fiecare pală de vânt contează și există frecare. Din acest punct de vedere cei de la Looking Glass ne asigură că nu se poate mai bine. Toate aceste lucruri, sunt explicate foarte bine în manualul jocului, pentru a putea înțelege principiile de zbor. Sunt descrise tehnici, terminologii și chiar sentimente pe care le ai și pe care nu poate să le redea nimeni altfel decât zborul însuși. Îți explică când trebuie să te relaxezi, și când să încordezi mușchii, la g-uri difere-rite. În plus, cartea mai conține și o serie de lecții, pentru manevrele fundamentale, și pentru exercițiile acrobatice.

SISTEMUL DE LECȚII

Lecțiile de "pilotaj" din FLIGHT UNLIMITED, sunt de-a dreptul uimitoare. Se începe la tablă, se trece apoi în carlingă, vezi o demonstrație dublată de o voce explicativă, iar apoi, tot cu instructorul lângă tine, execuți mișcarea

până-ți reușește. O bine meritată diplomă te așteaptă la fiecare lecție reușită. Ți se explică cum se pre-gătește o manevră, cum trebuie să calculezi energia de care dispui. Există două feluri de energie, una pe care o acumulezi câștigând altitudine, și alta luând viteză (potențială și cinetică). Le poți converti dintr-una într-alta, și, odată știut acest lucru, privești deja altfel zborul. (La modelele echipate cu un motor, acesta are rolul de a "pune" energie în avionul tău). În același timp, ai explicate toate fenomenele atmosferice care influențează zborul și cum se acționează în fiecare dintre ele.

REALISM

Lată-ne ajunși la problema care doare cel mai tare. Cât de real este FLIGHT UNLIMITED, și ce rost are el când există MS FLIGHT? Nu vreau să fac nici o discriminare, articolul de față se vrea doar o prezentare într-un slab spirit competitiv, dar există ceva care mă distrează și mă înspăimântă în aceeași măsură. Cum au reușit cei de la Microsoft, "liderul mondial în programare", să evolueze până într-atât cu simulatorul lor de zbor, (pe parcursul a 5 versiuni în cam tot atâția ani), dacă sistemul de credits (prezentarea producătorilor) din FLIGHT se dovedește a fi mult deasupra întregului MSFLIGHT. Pe deasupra mai scrie și mare: "As Real As It Gets". Păi, stimate cititor, care mă vei contrazice spunând că "Dacă nu era Microsoft... bla, bla", îți sugerez doar să privești, pe rând cu îngăduință. Eram la capitolul realism. Am mai punctat de-a lungul articolului elemente ce construiesc "adevărateala" FLIGHT-ului, dar voi mai spicui câteva, ca să nu rămân decoperit, restul e de la sine:

- Este primul, și singurul simulator, care interpretează avionul ca un corp, nu ca o "funcție de taste".

- Peisajul de care dispui este cel mai realist peisaj redat vreodată de calculator. Nu știu cât au stat cocoțati prin avioane sau pe satelit, dar a ieșit ceva ce nu visam.

- Îți intră soarele-n ochi, vezi sau nu aparatele de zbor, poți să-ți selectezi cât de încetșat e afară, și multe altele.

- Începând cu "meniul", care este un alt element de originalitate și care-ți dă emoțiile pe care le ai ÎNAINTE să te sui în avion e.t.c. și terminând cu sunetele, am toate motivele

De cealaltă parte, Looking Glass Technologies, o firmă mică, care a răsărit într-o combinație cu ORIGIN, în 1993, la jocul ULTIMA UNDERWORLD, și apoi mai târziu în SYSTEM SHOCK (1994), reapare în aprilie 1995 cu un simulator de zbor care concurează din start cu MS Flight. Este vorba de Flight Unlimited, un joc care de la prima versiune s-a arătat ca cel mai realist simulator de zbor existent, fabricând noi standarde pentru cei care au mai făcut și care mai aveau de gând să facă jocuri de acest gen. De ce concurează, care sunt termenii pe care cele două producții în domeniu și-i dispută și care este rezultatul, (în viz-iune GAME OVER) veți afla în cele ce urmează.

să pledez pentru Looking Glass. JOS PĂLĂRIA! Când intri în picaj, de la o anumită viteză se aude șuieratul ala de "bombă", sunetele din FLIGHT UNLIM-



ITED nu sunt monotone, ai speech, și în FBO (așa zisul meniu), se aud zgomote, că dacă nu ești atent, riști să te uiți pe geam. În plus, hai să comparăm cum se aude din planor? Unde este "Real"-ul din MS Flight, când toată frumusețea planorismului, este să asculți și să te bați cu vântul? O ultimă comparație, privind ceea ce au înțeles părțile, aici combatante, printr-un simulator de...



flight:

Dacă în MS Flight pilotezi, în FLIGHT UNLIMITED, zbori.



Avion cu motor... Du-mă la calculator

virtual VALERIE 2

de R. Buge & Subito

Evoluția PC-urilor și a sistemelor multimedia a indus și o dezvoltare a softului ca și a programelor de "entertainment". Dintre acestea, un salt major l-au înregistrat și cele destinate adulților, așa-numite "X-RATED".

Dacă acum câțiva ani, ideea, nu putea fi pusă în practică din lipsa posibilităților de ordin tehnic, cu timpul, lucrurile s-au schimbat. Începând cu câteva poze, care au fost apoi animate pentru câteva secunde (Mandy), trecând prin programe de genul Simsx (în care apare puțină interactivitate) sau de genul Sextris, Porntris, Mozaik, Teresa, Vida-X etc. (în care joci pentru un anumit „scop”) s-a ajuns, odată cu pătrunderea pe piață a CD-ROM-ului, la adevărate filme și programe interactive.

Un asemenea program interactiv este și VIRTUAL VALERIE 2, ce pare a fi un "remake" 1995 a jocului SIMSX, scopul fiind să-ți demonstrezi calitățile de amant virtual. Jocul este structurat pe trei capitole desfășurate în trei decoruri diferite, fiecare capitol având mai multe nivele. Trecerea de la un nivel la altul se poate face cu ajutorul unui meniu, însă există și anumite nivele la care nu se poate ajunge decât prin realizarea unui anumit scor.

Numărul punctelor realizate poate să scadă, scorul având totodată și rolul unui "termometru" al acțiunii, care se realizează cu ajutorul mouse-ului, având la dispoziție câteva obiecte virtuale (printre care și o mână) și un cursor. Punctele de interes din imagi-

nea respectivă sunt puse în evidență prin apariția intermitentă a unor spoturi. Plasarea mâinii deasupra spotului, atunci când acesta apare, duce la creșterea așa-zisei temperaturi. Mai există și un meniu de control de la

următorului. De remarcat că jocul nu se termină decât la dorința utilizatorului. Din punct de vedere grafic, jocul nu este o capodoperă, la cele 256 de culori în 640x480. Eroina (Valerie), nu este desenată foarte realist, aducând

mai degrabă aminte de o păpușă, formele fiind puțin exagerate. În ciuda acestui fapt, Valerie, nu face o proastă impresie, producătorii imbinând cu destul de mult succes virtualitatea cu sex-appeal-ul.

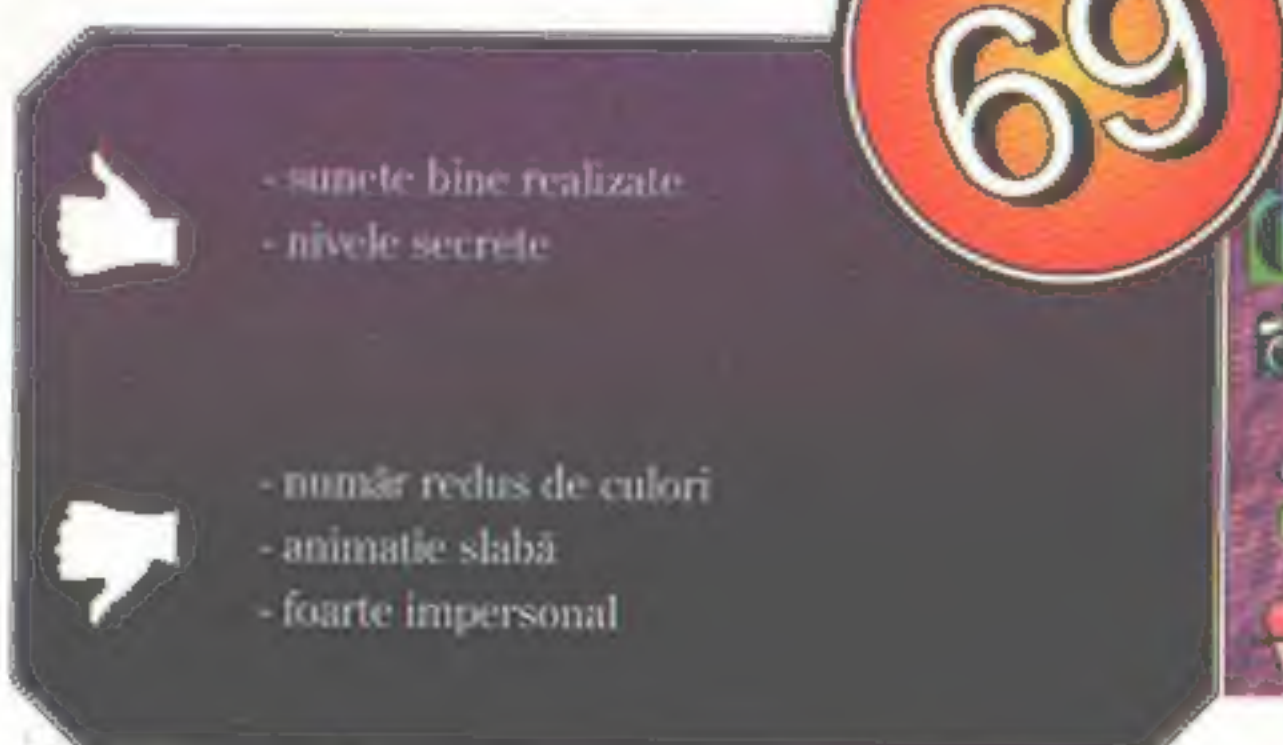
Sunetele, bine realizate, au o contribuție însemnată la crearea atmosferei, deși există momente în care sunetele se suprapun sau se repetă anormal. Pentru cei mai insistenți, producătorii au rezervat și niște nivele secrete.

Accesul la aceste nivele se poate face fie prin joc cinstit, fie prin redenumirea unor fișiere. (Ex.: BB3 <=> GTF1)

Acestea fiind zise, nu ne rămâne altceva de făcut decât să vă prezentăm CTC-ul nostru!



care se pot alege diferite variațiuni, mai mult sau mai puțin inspirate. Odată un nivel terminat, se face automat trecerea spre următorul, bineînțeles după o anumită pauză. Dacă sunt completate toate nivelele unui capitol se trece la parcurgerea



GAME OVER CTC	
	65%
	70%
	65%
	?

ASHRAF

F+P Elbow lunge (or F D+P)
 F F+P Lunging overhead punch
 F D F+P Forcefield push
 F B+K Handstand kick
 F B P Punch combo
 F U+K Double air round
 F FU+P Overhead throw
 F+P P P P Running multi-punch combo
 B F+P Chakra ball
 B P Underhand punch
 F F+P D B+K Combo
 FD+P Backbreaker (close)
 F BD+K Forward flip kick

CYBEN

F+P Shock attack
 U+P Flying drop attack
 P+(F B) Lunge punch & spin
 D+P 2-hit swing punch
 D+K Swing kick
 F F+P 4-hit cyclical punch
 B F+P Flying torpedo attack34
 F F+K Roundhouse kick
 F B+K Handstand kick and roll

JAKE

B F+P Uppercut
 F B+P 3-hit combo
 F D+K Sweep kick
 F D+P Hammer punch
 F D+P Face throw
 F F+K High kick
 F F+P Headbutt
 P P K 3-hit combo

F->B+P

F->B+P

F+P+(B F B F)

KIKO

B F+P Throw star
 B B+K Defensive kick
 B B P 3-hit combo; 2 punch, 1 kick
 BD+P Knee throw
 B F+K Drop kick
 BD+K Handstand face kick
 F D+K Split kick
 F+P Power punch
 F F+P Double knee slam
 F F+K Lunge kick
 F+K Knee kick
 K K Triple kick

MAGNON

FD+P Upward lunge roll
 F F K Earthquake stomp
 UF+P Power punch
 B F+K Magma breath
 B F+P Cycle punch combo
 F F+P Uppercut double-punch
 B+K Crushing hug
 FD+P Leg toss
 D+K Leg stomp

SHEBA

F B+K Foot charge
 F+K Face rake
 B+K Backwards cartwheel
 F B+K Throw opponent

Body press

4-hit combo

4-hit forward and spin punch combo

Throw star

Defensive kick

3-hit combo; 2 punch, 1 kick

Knee throw

Drop kick

Handstand face kick

Split kick

Power punch

Double knee slam

Lunge kick

Knee kick

Triple kick

F B+P

D+P

F F+K

B F+K

B F+P

F B P

F D+K

F BD+K

SIREN

F+P Flip/take down opponent
 F F+K Rolling kick
 U+P Telekinetic throw
 BD+P Judo throw
 P F+P P 3-hit punches
 P F+P B+K 2 punches, 1 roundhouse
 F+P B+K Roundhouse kick
 D F+P B 2-hit punch

VENOM

B F+K Leg throw
 F F+K 2-hit combo
 F+P Lunge punch
 F B+P P P Spinning punch combo
 B F+P Acid spray
 B F K Leg grab and toss
 P+(F B F B) Combo attack and back toss
 F D+P Overhead throw
 F D+P Chewing attack (sau F BD+P)
 F+P B+P 4-hit combo

FLASHBACK

JAGUAR, COMBEL, ANTIC, NOLAN,
 ARTHUR, SHIRYU, RENDER, BELUGA

BUCUREȘTI 96,1 FM
 BAIA MARE 88,5 FM
 PLOIEȘTI 92,8 FM
 IAȘI 91,9 FM

TÂRGU MUREȘ 90,2 FM
 CONSTANȚA 91,1 FM
 CLUJ 89,8 FM
 SIBIU 91,8 FM



PRIETENUL PUBLIC NUMARUL UNU

RADIO CONTACT ROMANIA S.A.

Splaiul Independenței nr. 202 A, Sector 6, București

Tel: (40-1) 223.33.40; Fax: (40-1) 312.5346

Regie Publicitară: IP BUCUREȘTI

Str. Mihai Eminescu str. 44-48, Ap. 2, Sector 1, București

Tel/Fax: (40-1) 211.1192; Tel: (40-1) 211.1160

redacția:

Dan RĂDULESCU director de redacție

Daniel BUHĂNIȚĂ director tehnic

Răzvan JIANU critic de nespecialitate

Ștefan ZAMFIR complice

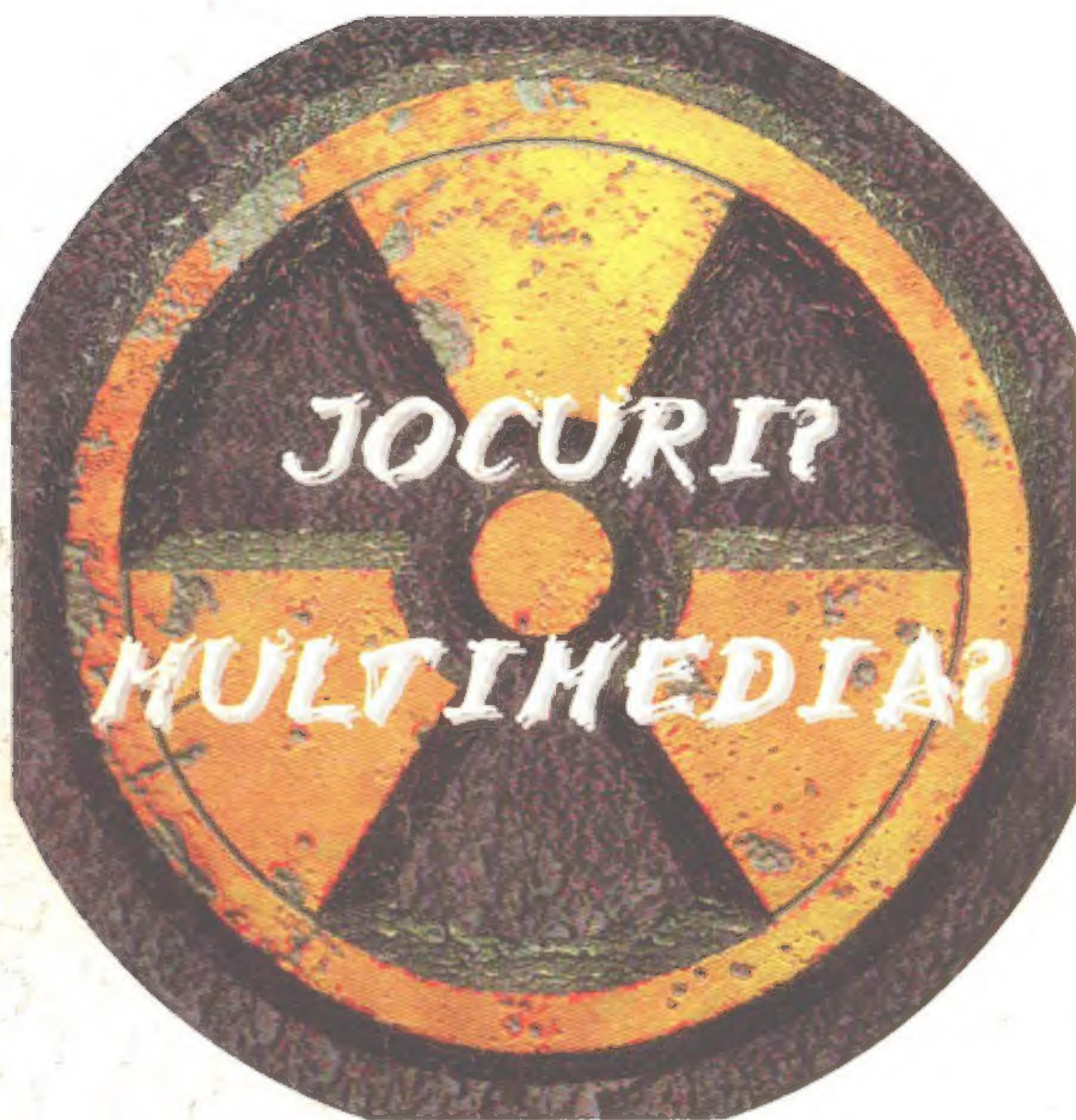
Andrei FĂNTÂNĂ șef de director

Paul FRICIU adjunctul

Editat de EXIM - TURIN srl; Tel. 621.5560 / Fax. 322.6165; ISSN 1224-2403

Adresa redacției: București, str. Agricultori, nr.119-121, bl. 82 Călărași, ap. 13, sector 3. ROMÂNIA

E-mail: roger@hot.dsp.pub.ro WWW: http:// hot.dsp.pub.ro/~roger/gameover.html



MAGAZINUL „MUZICA”...